

Alles über Computer- und Videospiele





Nr. 3 März 1994
9. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 8700
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50
ISSN 0933-1867

Im Burgverlies geht's rund!



Exklusiv-Bericht vom großen Live-Rollenspiel

C.E.S.

Das kommt zu Euch in diesem Jahr ...

Highlight des Monats für PC:

Indy Car Racing



Kyrandia 2

Erste Wahl für Abenteurer



Demolition Man

Kompromißlose Action auf 3DO!

Freude für Amiga-Helden

Hired Guns: Strategie, Adventure und Rollenspiel

Dschungelbuch · Trocadero-Report · Zeppelin · UFO · Pink Panther
Gauntlet 4 · Mind Castle · Second Samurai

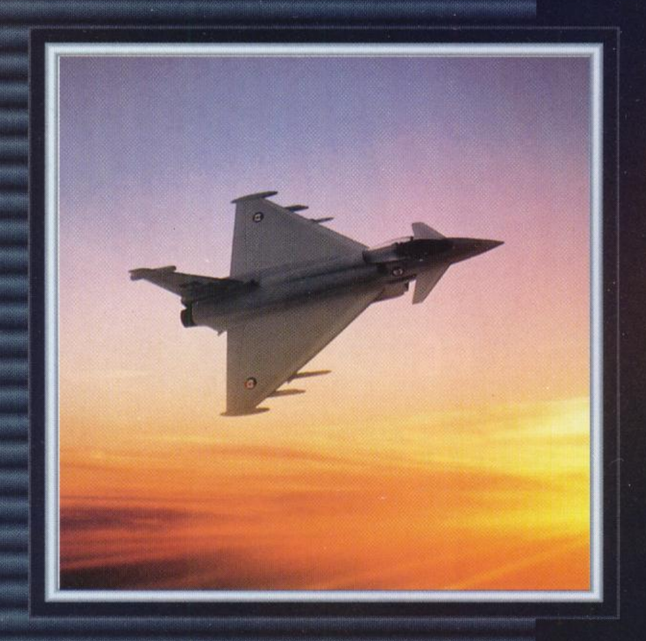
The Journeyman Project:

TRÄUME AUS RAUM & ZEIT

ASM · Alles über Computer- & Videospiele · TESTS & VORSTELLUNGEN













Tactical Fighter Experiment...
die einzige Flugsimulation, für die der
Begriff "Maß der Dinge" zutrifft.
Fliegen sie eins von drei der besten
Jagdflugzeuge die es gibt:
Eurofighter 2000
Lockhead F-22
Lockhead F-117 Stealth Fighter
TFX... eine Flugsimulation der absoluten
Spitzenklasse, erreicht durch noch nie
dagewesene, intensivste Entwicklungsarbeit
und authentischen Flug-Details.
Erfüllen sie die Missionen - kämpfen sie für den Frieden.





BBS-Nummer: 06107 - 930 - 222

Für PC

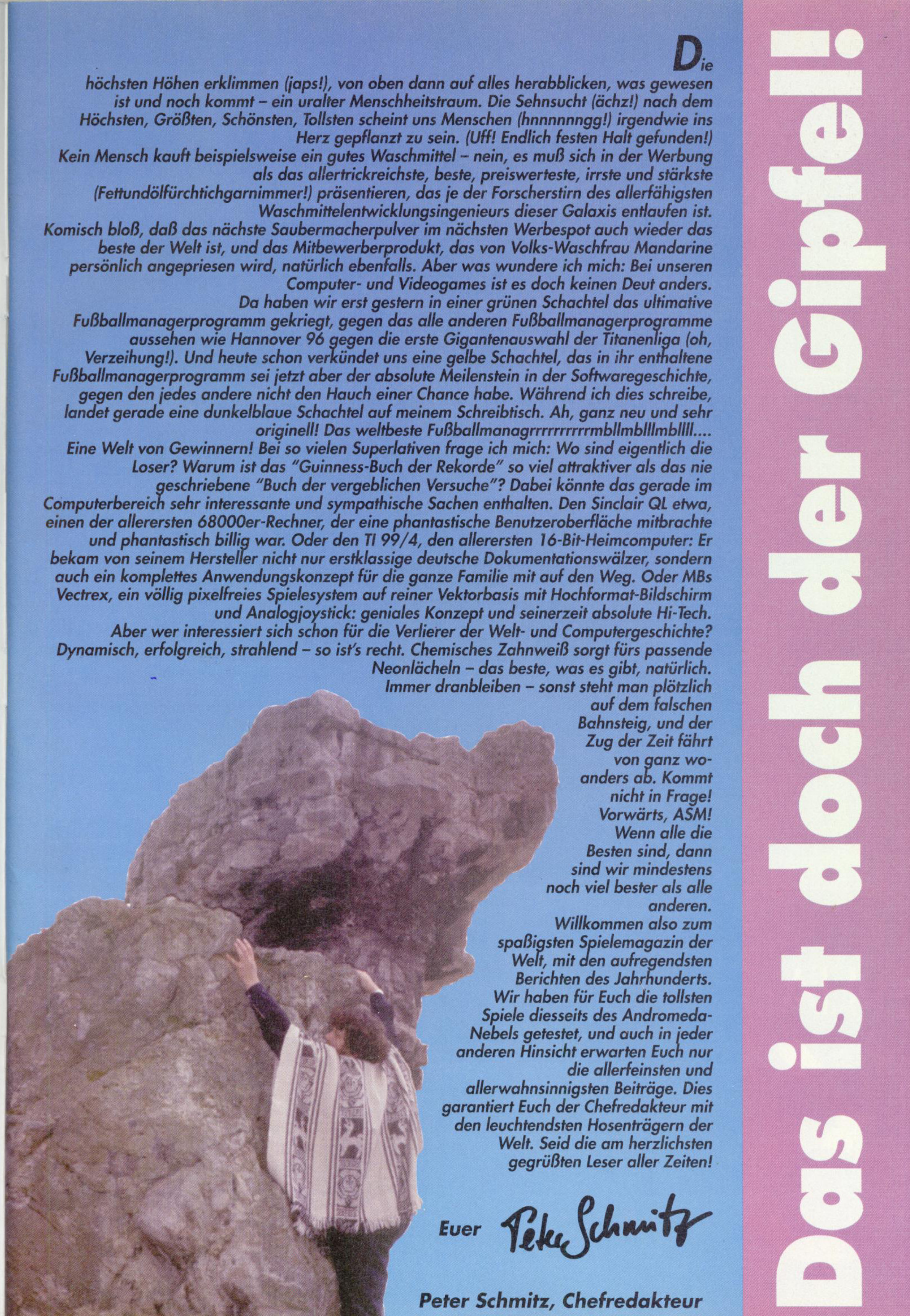
DIGITAL IMAGE DESIGN



DIGITAL IMAGE DESIGN

BOMICO Entertainment Software GmbH - Am Südpark 12 - 65451 Kelsterbach

Das ist doch der Gipfel!



Die höchsten Höhen erklimmen (japs!), von oben dann auf alles herabblicken, was gewesen ist und noch kommt – ein uralter Menschheitstraum. Die Sehnsucht (ächz!) nach dem Höchsten, Größten, Schönsten, Tollsten scheint uns Menschen (hnnnnnngg!) irgendwie ins Herz gepflanzt zu sein. (Uff! Endlich festen Halt gefunden!)

Kein Mensch kauft beispielsweise ein gutes Waschmittel – nein, es muß sich in der Werbung als das allertrickreichste, beste, preiswerteste, irrste und stärkste (Fettundölfürchtichgarnimmer!) präsentieren, das je der Forscherstirn des allerfähigsten Waschmittelentwicklungsingenieurs dieser Galaxis entlaufen ist.

Komisch bloß, daß das nächste Saubermacherpulver im nächsten Werbespot auch wieder das beste der Welt ist, und das Mitbewerberprodukt, das von Volks-Waschfrau Mandarine persönlich angepriesen wird, natürlich ebenfalls. Aber was wundere ich mich: Bei unseren Computer- und Videogames ist es doch keinen Deut anders.

Da haben wir erst gestern in einer grünen Schachtel das ultimative Fußballmanagerprogramm gekriegt, gegen das alle anderen Fußballmanagerprogramme aussehen wie Hannover 96 gegen die erste Gigantenauswahl der Titanenliga (oh, Verzeihung!). Und heute schon verkündet uns eine gelbe Schachtel, das in ihr enthaltene Fußballmanagerprogramm sei jetzt aber der absolute Meilenstein in der Softwaregeschichte, gegen den jedes andere nicht den Hauch einer Chance habe. Während ich dies schreibe, landet gerade eine dunkelblaue Schachtel auf meinem Schreibtisch. Ah, ganz neu und sehr originell! Das weltbeste Fußballmanagrrrrrrrrrrmbllmblllmblll....

Eine Welt von Gewinnern! Bei so vielen Superlativen frage ich mich: Wo sind eigentlich die Loser? Warum ist das "Guinness-Buch der Rekorde" so viel attraktiver als das nie geschriebene "Buch der vergeblichen Versuche"? Dabei könnte das gerade im Computerbereich sehr interessante und sympathische Sachen enthalten. Den Sinclair QL etwa, einen der allerersten 68000er-Rechner, der eine phantastische Benutzeroberfläche mitbrachte und phantastisch billig war. Oder den TI 99/4, den allerersten 16-Bit-Heimcomputer: Er bekam von seinem Hersteller nicht nur erstklassige deutsche Dokumentationswälzer, sondern auch ein komplettes Anwendungskonzept für die ganze Familie mit auf den Weg. Oder MBs Vectrex, ein völlig pixelfreies Spielesystem auf reiner Vektorbasis mit Hochformat-Bildschirm und Analogjoystick: geniales Konzept und seinerzeit absolute Hi-Tech.

Aber wer interessiert sich schon für die Verlierer der Welt- und Computergeschichte? Dynamisch, erfolgreich, strahlend – so ist's recht. Chemisches Zahnweiß sorgt fürs passende Neonlächeln – das beste, was es gibt, natürlich.

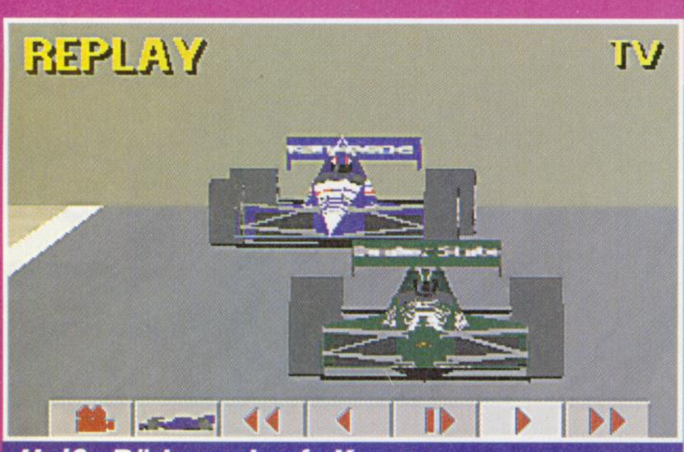
Immer dranbleiben – sonst steht man plötzlich auf dem falschen Bahnsteig, und der Zug der Zeit fährt von ganz woanders ab. Kommt nicht in Frage! Vorwärts, ASM! Wenn alle die Besten sind, dann sind wir mindestens noch viel bester als alle anderen.

Willkommen also zum spaßigsten Spielemagazin der Welt, mit den aufregendsten Berichten des Jahrhunderts. Wir haben für Euch die tollsten Spiele diesseits des Andromeda-Nebels getestet, und auch in jeder anderen Hinsicht erwarten Euch nur die allerfeinsten und allerwahnsinnigsten Beiträge. Dies garantiert Euch der Chefredakteur mit den leuchtendsten Hosenträgern der Welt. Seid die am herzlichsten gegrüßten Leser aller Zeiten!

Euer Peter Schmitz

Peter Schmitz, Chefredakteur

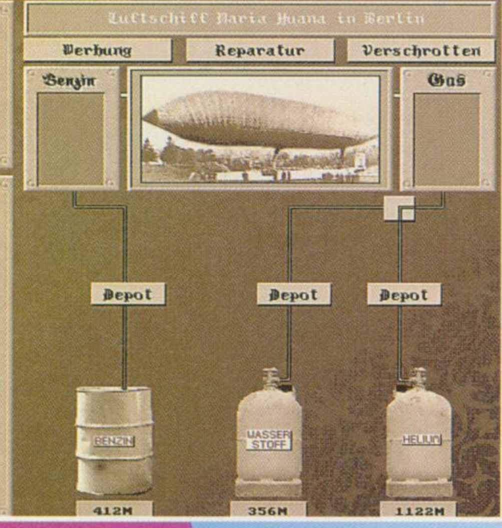
INH



Heiße Räder, scharfe Kurven: Indy Car Racing •16•

HIGHLIGHTS ab Seite 16

Die große Zeit der Luftschiffe: Zeppelin •24•





REVIEW ab Seite 24

CD-ROM ab Seite 98

COMING SOON ab Seite 134



Probier's mal mit Gemütlichkeit: Das Dschungelbuch •20•

INHALT 6

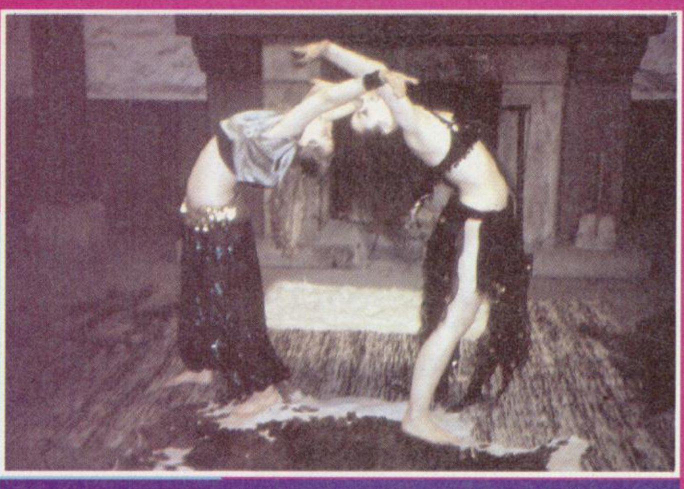
ALT

RUBRIKEN

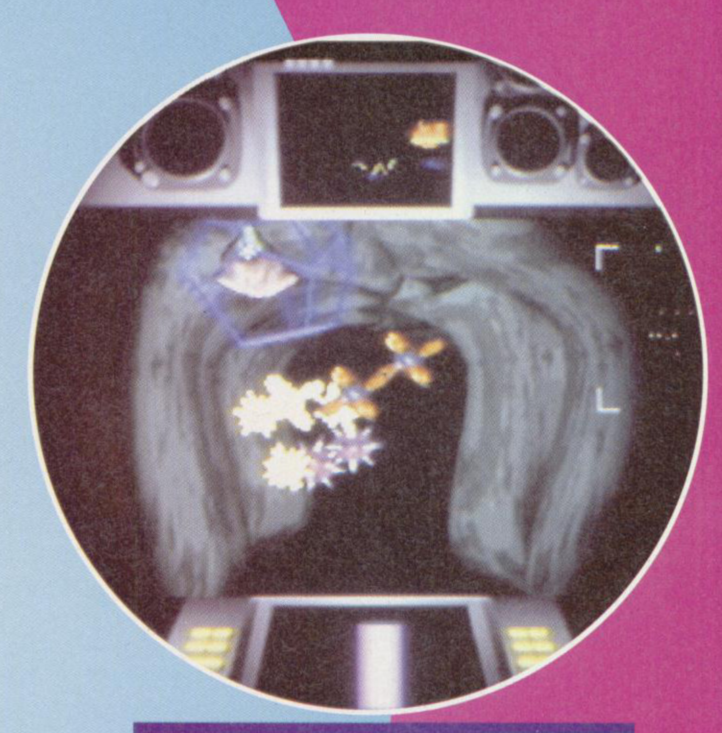
COMPETITIONS

ASM unterwegs

ab Seite 108



"Ritter-Sport" mit Burgfräuleins •108•

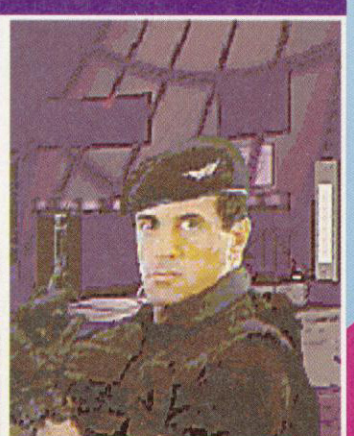


Unterm Mikroskop: Microcosm •105•

REPLAY

Von der Leinwand aufs 3DO: Demolition Man •22•





Secret Service

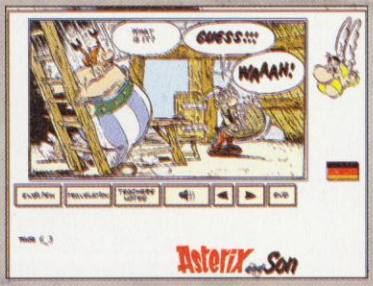
Tips & Lösungen ab Seite 67

INHALT 7



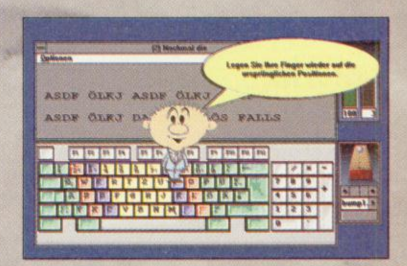
Bunte graue Zellen

Wer beim Lernen Spaß hat, behält mehr. Allmählich entdeckt man, daß Computer in dieser Beziehung mehr leisten können als stures Abfragen von Vokabeln. Längst gibt es eine breite Palette unterhaltsamer Lernsoftware, bei der Unterrichtseinheiten in kurzweilige Spiele und bunte Geschichten verpackt werden, die interaktiv über den Monitor flimmern. Nachteil: Die meisten Programme wurden bisher ausschließlich für englischsprachige Nutzer konzipiert.



▲ Asterix and Son

Die deutsche Firma **Brainiax Teachware** bemüht sich nun, die Lücke zu schließen und veröffentlicht eine Reihe deutschsprachiger Lernprogramme – zum Beispiel **Mind Castle**, das wir in dieser Ausgabe ausführlicher vorstellen (siehe Seite 64). Kurz vor Redaktionsschluß erreichten uns Muster von zwei weiteren Produkten, nämlich **Asterix and Son** und **Flying Fingers**. Beim ersten handelt es sich um einen Englischkurs, der sich um eine Geschichte aus dem berühmten gallischen Dorf dreht. Das zweite ist ein umfangreicher Tastaturkurs: In zahlreichen Lektionen und kleinen Spielen wird in das Zehn-Finger-System eingewiesen. Beide Programme laufen unter Windows und kosten 169 DM (Asterix and Son, CD-ROM) respektive 99 DM (Flying Fingers, Disketten).



▲ Flying Fingers

Macht mit bei seaQuest



Commodore und **RTL** haben sich für den Start der Spielberg-Serie **seaQuest** (Beginn war am 19. 1. 94) einen tollen Wettbewerb ausgedacht: Im "SeaQuest Contest", einem Trailer-Wettbewerb, darf jeder, der einen Computer besitzt (Amiga, PC, Apple oder sonst was) eine bis zu 15 Sekunden lange Animationssequenz herstellen, die die Serie ankündigt. Wer sich zum Animationskünstler berufen fühlt, sollte ein Videoband im VHS-, SVHS-, Hi8- oder Video8-Format mit seinem Trailer bespielen und an **RTL Television, Herrn Tillmann Fuchs, Aachener Str. 1036, 50858 Köln** einsenden. Der Einsendeschluß ist der **15. 4. 94**. Auf den Gewinner warten 5000 DM, ein einwöchiger kostenloser Aufenthalt in Köln mit Besuch und "Arbeit" als Assistent eines Art-Directors.

Im nächsten Heft findet Ihr übrigens einen Artikel über Spielbergs Serie "seaQuest", deren Animationssequenzen sämtlich auf Amiga entstanden sind.


▲ seaQuest

Sternschnuppe

Nein, unsere Hitsterne sind weder Euch noch den fleißigen Entwicklern schnuppe, die sich alle Mühe geben, ihre Produkte auszeichnungswürdig zu gestalten. Unter einem guten Stern hätte in der letzten Ausgabe auch der "Lawnmower Man" stehen sollen. Hat er aber nicht! Wir bitten um Verzeihung.

Selbsternannte "Schutzgemeinschaft" sahnt ab

Das Unwesen der beliebten Abmahnvereine hat eine neue Spielart gefunden, und diesmal muß ausgerechnet die Shareware als Deckmäntelchen herhalten.

Viele Firmen und Institutionen, unter anderem auch eine kirchliche Fachhochschule, haben vor kurzem unerwartete Post bekommen: Eine "Schutzgemeinschaft Software" mit Sitz in Bleckede, hinter der ein Herr Hartmut Goetze steht, verlangte Geld – in der Regel Beträge zwischen 1200 und 2000 Mark. Begründung: Bei den Angeschriebenen seien PCs mit "kopierfähigen" Laufwerken (das sind gewöhnliche Floppies) im Einsatz. Diese seien nach der Neufassung des Urheberrechts vom Sommer 1993 urheberabgabenpflichtig, und diese Abgaben wolle die "Schutzgemeinschaft" (SG) nun von den Anwendern kassieren. Als Interessenverband von "Urhebern" beansprucht die SG darüber hinaus speziell von Shareware-Händlern Abgaben für bereits möglicherweise hergestellte Kopien und bietet "Lizenzverträge" für künftiges Duplizieren und Nutzen von Shareware an. Hier sind die Forderungen noch saftiger; es geht um Beträge bis zu 30000 DM. Die Behauptung: Shareware sei wie alle andere Software nach deutschem Recht voll schutzwürdig und dürfe von niemandem einfach kostenlos kopiert und weitergegeben werden. Dabei geht Goetze in etlichen Fällen (etwa bei der kirchlichen Hochschule) bloß vermutungsweise davon aus, daß bei den Angeschriebenen Shareware genutzt oder kopiert wurde beziehungsweise wird.

Die Sache ist nur auf den ersten Blick lächerlich; bei näherem Hinsehen entpuppt sich die Absahn-Aktion der SG als ebenso dreist wie geschickt. Natürlich genießt auch Shareware vollen Urheberrechtsschutz und ist kein "Freiwild" – jeder Programmautor kann selbst bestimmen, wie und unter welchen Bedingungen sein Programm genutzt und weitergegeben werden darf. Dadurch, daß die SG nun aber einige unbedarfte Shareware-Autoren mit dem Versprechen lockender "Entschädigungszahlungen" dazu verführt hat, ihre "Sache" von der SG vertreten zu lassen, ist diese noch lange keine anerkannte Verwertungsgesellschaft, die irgendwelche pauschalen Gebühren fordern dürfte. Und eine "Urheberabgabe" auf Laufwerke und Disketten bräuchten ohnehin niemals die Anwender zu bezahlen: Solche Abgaben könnten lediglich die Hersteller betreffen.

Etliche der Angeschriebenen scheinen allerdings, durch die Androhung einer Klage von seiten der SG eingeschüchtert, tatsächlich bezahlt zu haben.

Inzwischen ermittelt die Kripo Lüneburg gegen die SG. Wer also von Herrn Goetze oder seiner "Lizenzabteilung" Dagmar Schmidt einen Brief bekommt, sollte weder bezahlen noch irgend etwas unterschreiben, sondern sich gleich an folgende Adresse wenden:

Lüneburger Kriminalpolizei
Inspektion Betrugsdezernat
Auf der Hude 1
21339 Lüneburg

Wer Informationen über das neue Urheberrecht und über die rechtlichen Aspekte des Kopierens und Nutzens von Software braucht, kann beim Verband der Softwareindustrie Deutschlands (VSI) e.V., Seitzstr. 17, 80538 München, anfragen. Der VSI ist im Gegensatz zur SG eine echte Interessengemeinschaft von Softwareherstellern; ihm gehören unter anderem Firmen wie Microsoft, Borland und Apple an. *sz*



Kampf der Systeme

Den besten Überblick über die Trends im Computerspielemarkt dürften wohl die beiden CES-Messen in Amerika bieten. Letztendlich war die diesjährige Winter-Show eher ein Kampf der Systeme als der Softwarehersteller aus aller Welt.

Las Vegas. Januar '94. DIE Stichworte der Consumer Electronic Show (CES) hießen 3DO und Jaguar. Die beiden neuen Wunderkonsolen waren die Zugpferde der Messe. Atari und Panasonic traten an, um die Fachpresse durch Fakten zu überzeugen. Sieger in fast allen Punkten war schließlich Panasonics Silberling-Fresser 3DO. Immerhin konnte man bereits auf 21 im Handel erhältliche Produkte verweisen, und 219 (!) Projekte, die in Arbeit waren. Die offiziellen Verkaufszahlen der Konsole beliefen sich nach sechs Wochen auf 40000 Stück. Soweit die offiziellen Zahlen von Panasonic (realistisch ist eher die Hälfte, sagen Erfahrungswerte). Ataris Jaguar siegte lediglich in puncto Verkaufspreis: Knapp für die Hälfte des um 700 Dollar gehandelten 3DO ist die Konsole zu erwerben. Der Jaguar ist rechenstärker, muß aber dafür ohne CD auskommen.

Weitere Hardware-Highlights blieben aus. Sega stellte in einer Ecke reichlich verschämt das CDX aus, das aber nicht so richtig überzeugen konnte. Und Nintendos einziger Hoffnungsträger "Project Reality" war lediglich in einer Videodarstellung zu sehen. Dennoch scheint dieses Projekt neue Wege einzuschlagen. Keinen geringeren als den Workstation-König Silicon Graphics konnte Nintendo als Partner dafür gewinnen. Doch die Infos waren dünn. Ein paar unglaubliche Animationen und magere Statements; mehr gab's nicht. In einem halben Jahr – nach der nächsten CES – wird darüber bestimmt mehr zu berichten sein. Zukunftsmusik zeigte die

CES-Neuheiten

Wie so oft ließ mir mein Boß Peter die Wahl: "Entweder du hast umgerechnet 1,5 oder drei halbe Seiten". Ich habe mich für letzteres entschieden, kann so aber nur einen Bruchteil dessen erwähnen, was an echt geilen neuen Games bis zum Sommer auf dem europäischen Markt zu erwarten ist. Hier also die absoluten Highlights in ungeordneter Reihenfolge.

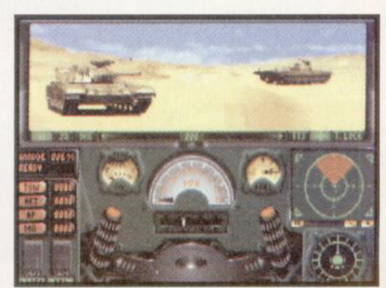
"Who shot Johnny Rock?": ▶ Jede Wette, diese Schönheit läßt eine ganze Menge anbrennen

Who shot Johnny Rock?

Die Jungs von American Laser Games bringen unter dem Titel "Who shot Johnny Rock?" eine stark verbesserte Version von Mad Dog McCree heraus, ein Shoot'em-Up in Filmqualität. Die Lage: In den wilden 30ern wird der Sänger Johnny Rock erschossen. Die Unterwelt hat die Finger im Spiel – soviel ist klar. Auf der Suche nach Motiv und Mörder muß sich der Meisterschütze durch Hinterhöfe und Spielhallen schießen.

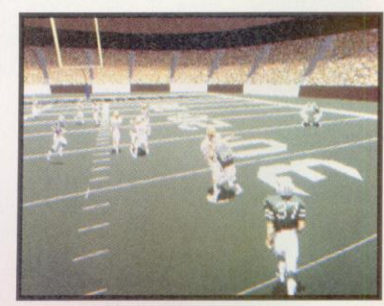
Armored Fist

Comanche-Piloten dürfen sich jetzt mit Nova Logics Panzersimulation beschäftigen. In bekannter Voxel-Qualität dürfen russische T-Panzer und amerikanische M-Tanks gesteuert werden. Ein Missionbuilder gehört ebenfalls zum Programm.


▲ *Comanche-Grafik bei Armored Fist*

Unnecessary Roughness

Accolade wagt sich an den American Football. Und das nicht schlecht. Der Aufbau ist bekannt – logisch bei einer


▲ *Accolade-Football mit Edel-Grafik*

amerikanische Telefongesellschaft AT&T. Mit einem Aufsatz wird das Mega Drive zum Modem. So können Spieler (vorerst nur in Amerika) per Telefon gegen- und miteinander kämpfen. Auch ein taktisches Gespräch per Mikro-Lautsprecher-Kombination ist dabei möglich.

Die Softwarehersteller ließen sich mit Innovationen hauptsächlich auf dem Adventure- und Rollenspielsektor blicken. Eindeutiger Trend: Interaktive Spielfilme, in denen echte Hollywoodgrößen auftreten (Sly Stallone und Konsorten). Denkt man da ein paar Jahre weiter, fällt es einem nicht schwer, sich vorzustellen, daß die Hollywood-Movies einen echten Konkurrenten bekommen. Kein Gag: Die ganz Großen



▲ Natürlich gab's auch auf der CES Figuren aus SF und Fantasy zu sehen

Sportsimulation –, aber Technik und Grafik sehen nach mehr als dem aus, was bisher für den PC gelaufen ist.

Ground Zero, Texas

Und noch ein Shoot'em-Up – diesmal von Sony, die sich ja bekanntlich bei ihren ersten Gameversuchen mit bescheidenem Erfolg begnügen mußten. Nun gibt's 70 Minuten interaktiven Spielfilm über ein Aliensyndrom in einer texanischen Kleinstadt. 3 Millionen Dollar soll das Teil letztendlich kosten (die Produktion, nicht das Produkt!) und für Segas Mega CD noch im Frühjahr auf den Markt kommen.



▲ 70 Minuten Gagvideo: The Horde

Voyeur

Bis zum Herbst gibt's auf dem PC und dem Mac was zu gucken. Interplay

der Softwarebranche rechnen bereits jetzt mit zweistelligen Millionenbeträgen für ein Game. Klar, Stallone läßt sich nicht mehr mit einem Taschengeld für eine Produktion abspeisen.

CD-ROM ist übrigens nicht mehr aus der PC-Szene wegzudenken. Wenn Euch der Weihnachtsmann nicht mit 'nem Laufwerk bedacht hat, solltet Ihr schleunigst ein paar Kröten dafür zusammenkratzen.

Spieler, die Games nach den Herstellernamen kaufen, müssen sich in naher Zukunft umstellen. Die kleinen Produktionsfirmen werden immer mehr vom Markt verschwinden (zumindest offiziell). Große und finanzstarke Labels wie zum Beispiel Electronic Arts, Microprose, Virgin, Sony, Activision oder Interplay fackeln nicht lange und kaufen vielversprechende Produkte sofort auf. Die Geschichte läuft so ähnlich wie seinerzeit bei den Supermarktketten, die den Tante-Emma-Läden den Garaus machten. Am Schluß werden wohl nur wenige unabhängige Labels übrigbleiben. Was das letztendlich für uns "Endverbraucher" bedeutet? Zweierlei. Einerseits dürften die Projekte mit einem guten Finanzpolster schneller und ausgereifter auf den Markt kommen, andererseits könnten sich aber die wenigen Großen der Branche zusammensetzen und Preise im stillen Kämmerlein absprechen. Hatten wir ja alles schon bei der OPEC mit dem Öl. Wenn auch Games lange nicht so wichtig sind wie der Sprit von der Tanke, liegt doch eine Gefahr darin. Daß so etwas übrigens nicht irgendwelche Science Fiction ist, belegen die ersten Software-Hersteller-Verbände. Dennoch dürften wir Spieler vorerst von den Aufkäufen der kleinen Labels profitieren – was die Zahl und die Qualität der vielen neuen Produkte beweist.

Sega vs. Nintendo

Schleierhaft war mir jedoch, warum die Konsolenriesen Sega und Nintendo lediglich Hausmannskost zu bieten hatten. Hier ein neues Prügelspiel, dort ein neues Shoot'em-Up, aber die großen Neuigkeiten blieben aus. Bestes Beispiel: die Renngames. Segas Virtual Racing fürs Mega Drive blieb – nach dem sehr guten Coin-Up aus den Spielhallen – weit hinter den Erwartungen zurück (dazu mehr weiter unten). Nintendos Gegenzug mit Stunt Race FX für das Super NES konnte ebenfalls nicht überzeugen. Stillstand bei den 16-Bittern, oder was?

Fast am Ende der Trends und immer noch nichts von Commodore? In Amerika kein Wunder. Getreu der Gleichung "Kein Markt = Keine Präsentation" ließ man den Ex-Giganten in der Schublade. Aber auch die Hersteller der Software zeigten sich bedeckt, warteten ab, was das CD32 auf dem Markt bringen wird.

Der Clou der Messe: Verkannte Gitarristen, denen das blöde Greifen der Akkorde zu öde ist, sowie versierte Luftgitarrenspieler können jetzt hoffen. Virtual Music zeigte ein Gimmick der Extraklasse: Mit einer Spezialgitarre muß sich der Spieler nur noch um das Anschlagen im richtigen Takt bemühen.



▲ *Convention Center in Vegas: Alle Neuheiten waren vertreten*

bringt den Politthriller "Voyeur" auf den Markt. Im Stile von Alfred Hitchcocks "Fenster zum Hof" darf man die Nachbarn beobachten und belauschen. Daß man dabei in eine lustvolle Sexszene reinplatzt, ist nur einer der spanne(r)nden Höhepunkte.

▲ *Mechwarrior könnte zum Kultgame in Deutschland werden*

The Horde

Ein Newcomer auf dem europäischen Markt, Crystal Dynamics, plant viel fürs 3DO, läßt aber auch den PC nicht aus den Augen. The Horde ist eine Mischung aus Sim City, Castles und Powermonger mit gagreichen Spielfilmsequenzen. PC-Spieler müssen in Echtzeit Städte gegen Monster verteidigen. Kämpfe, Bau von Verteidigungsanlagen und vieles mehr stehen auf dem Programm. Sieht gut aus.

Mechwarrior 2: The Clans

Das bretthharte Ballerspiel Mechwarrior 2 von Activision für den PC steht kurz vor der Vollendung. Statt blindem Geballere – wie im ersten Teil – werden für die zerstörten Mammutroboter Glory-Points vergeben. Wer sinnlos in der Gegend herumballert, kriegt vom Boß eins auf die Nase. Wer gezielt schießt und Material schont, darf im nächsten Fight bessere Maschinen steuern. Sieht so aus, als würde hier ein Kult nach Deutschland rollen.

Noctropolis

Electronic Arts hat sich ein hanebüchenes, aber geniales Thema für ein neues Adventure ausgedacht. Ein Comic-Fan wird plötzlich in die Welt von Darksheer – seinem Lieblingscomic – versetzt ("Blödsinn, Lobo ist der beste Comic"; O-Ton Thomas, der mir mal wieder auf den Bildschirm guckt). In düsterer Endzeit-Atmosphäre muß der Spieler verhindern, daß die reale Welt von den Comic-Fieslingen besiedelt wird. Erste Animationen des PC-Games sehen nach erster Sahne aus.

Ein Fan wird in eine Comic-Welt gesogen:
▼ *Noctropolis*



Under A Killing Moon

Access, die mit der Golfsimulation Links, starten ihren zweiten Versuch in Sachen Adventure. Ein Privatdetektiv im Stile von Philip Marlowe wird in einen mysteriösen Fall in San Francisco verwickelt. Hier scheint das erste echte interaktive Movie vorzuliegen. Brian Keith (der Richter aus Hardcastle und McCormick), Margot Kidder (Superman I, II) und Russel Means (Der letzte Mohikaner) spielen tragende Rollen in dieser Story. Voll digitalisiert, ist es für mich das absolute Messehighlight der Winter-CES für den PC.



▲ *Brian Keith (Richter Hardcastle, gelle?) auf Abwegen: Hauptrolle im Game "Under A Killing Moon" von LinksPro-Producer Access*



	Amiga	IBM	Atari ST
A-Train /dt	85.95	92.95	—.—
Aces of the Pacific & Mission /dt	—.—	79.95	—.—
Aces over Europe /dt	—.—	72.95	—.—
Air Combat Classics	—.—	83.95	—.—
Alien Breed 2 /dt	49.95	—.—	—.—
Alone in the Dark 2 /dt	—.—	92.95	—.—
Ambermoon /dt	72.95	V.mö.	V.mö.
Anstoss /dt	68.95	68.95	—.—
Aufschwung Ost /dt	61.95	69.95	—.—
B17 Flying Fortress /dt	56,95	89.95	66.95
Battle Isle 2 /dt	79.95	79.95	—.—
Battle Isle & Data Disk. /dt	66.95	73.95	—.—
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47.95	47.95	—.—
Betrayal at Krondor /dt	—.—	76.95	—.—
Body Blows /dt	47.95	55.95	—.—
Body Blows Galactic /dt	49.95	—.—	—.—
Bundesliga Manager Prof. 2.0 /dt	69.95	69.95	72.95
Burntime /dt	68.95	82.95	—.—
Chaos Engine /dt	49.95	—.—	53.95
Civilization /dt	76.95	89.95	69.95
Comanche /dt	—.—	94.95	—.—
Comanche Mission Disk. 1 /dt	—.—	49.95	—.—
Comanche Mission Disk. 2 /dt	—.—	51.95	—.—
Das Schwarze Auge /dt	74.95	82.95	—.—
Das Schwarze Auge 2 /dt	V.mö.	V.mö.	—.—
Day of the Tentacle /dt	—.—	94.95	—.—
Der Patrizier /dt	69.95	82.95	76.95
Der Schatz im Silbersee /dt	87.95	87.95	—.—
Die Siedler /dt	79.95	79.95	—.—
Disposable Hero /dt	49.95	—.—	—.—
Dogfight /dt	66.95	89.95	—.—
Dune 2 /dt	52.95	62.95	—.—
Dungeon Hack /dt	—.—	87.95	—.—
Eishockey Manager /dt	74.95	81.95	—.—
Elfmania /dt	49.95	—.—	—.—
Elite 2 · Frontier /dt	53.95	69.95	—.—
Eye of the Beholder 3 /dt	—.—	87.95	—.—
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	69.95	89.95	—.—
Fields of Glory /dt	—.—	89.95	—.—
Flashback /dt	62.95	69.95	—.—
Flight Simulator 5.0 /dt	—.—	129.00	—.—
Formula 1 Grand Prix /dt	74.95	89.95	77.95
Gabriel Knight	—.—	69.95	—.—
Goal! /dt	52.95	59.95	54.95
Goblins 3 /dt	71.95	85.95	—.—
Gunship 2000 /dt	67.95	89.95	—.—
Historyline 1914-1918 /dt	69.95	69.95	—.—
Inca 2 /dt	—.—	92,95	—.—
Indiana Jones 4 /dt	87.95	94.95	—.—
Indy Car Racing	—.—	69.95	—.—
Ishar 2 /dt	58.95	58.95	67.95
Jurassic Park /dt	57.95	71.95	—.—
Lands of Lore /dt	—.—	55.95	—.—
Legend of Kyrandia 2 /dt	V.mö.	V.mö.	—.—
Leisure Suit Larry 6 /dt	—.—	69.95	—.—
Lemmings 2 /dt	63.95	81.95	64.95
Lothar Matthäus /dt	64.95	V.mö.	—.—
Magic of Endoria /dt	69.95	81.95	—.—
Master of Orion /dt	—.—	89.95	—.—
Might and Magic 5 /dt	—.—	94.95	—.—
Mortal Kombat /dt	49.95	V.mö.	V.mö.
NHL Hockey /dt	—.—	79.95	—.—
Pacific Strike /dt	—.—	V.mö.	—.—
Pacific Strike Scenario Disk. /dt	—.—	V.mö.	—.—
Pinball Dreams /dt	49.95	63.95	—.—
Pirates! Gold /dt	—.—	89.95	—.—
Police Quest 4	—.—	69.95	—.—
Prince of Persia 2 /dt	—.—	69.95	—.—
Privateer /dt	—.—	86.95	—.—
Privateer Speech Pack /dt	—.—	38.95	—.—
Railroad Tycoon Deluxe /dt	—.—	79.95	—.—
Rally	—.—	69.95	—.—
Red Baron & Mission Disk. /dt	—.—	79.95	—.—
Return to Zork	—.—	84.95	—.—
Secret of Monkey Island 2 /dt	87.95	87.95	—.—
Sensible Soccer '93 /dt	47.95	58.95	53.95
Shadow Caster /dt	—.—	75.95	—.—
Silver Ball /dt	—.—	49.95	—.—
Simon the Sorcerer /dt	71.95	92.95	—.—
Star Trek 2 /dt	—.—	V.mö.	—.—
Starlord /dt	—.—	89,95	—.—
Street Fighter 2 /dt	57. 95	63.95	58.95
Strike Commander /dt	—.—	89.95	—.—
Strike Commander Speech Pack /dt	—.—	35.95	—.—
Strike Commander Tactical Oper. /dt.	—.—	33.95	—.—
Stronghold /dt	—.—	87.95	—.—
Sub War 2050 /dt	—.—	89.95	—.—
Syndicate /dt	61.95	79.95	—.—
Syndicate Data Disk. /dt	V.mö.	35.95	—.—
T.F.X. /dt	V.mö.	92.95	—.—
Task Force 1942 /dt	—.—	89.95	—.—
Tornado /dt	69.95	69.95	—.—
Turrican 3 /dt	64.95	—.—	—.—
Ultima 7 /dt	—.—	84.95	—.—
Ultima 7 Teil 2 /dt	—.—	81.95	—.—
Ultima Underworld 1 o. 2 /dt	je —.—	76.95	—.—
Uridium 2 /dt	49.95	—.—	—.—
WWF European Rampage Tour	52.95	53.95	52.95
Wing Commander /dt	39. 95	—.—	—.—
Wing Commander 2 & Speech Pack /dt	—.—	69.95	—.—
Wing Commander 2 Special Op. 1&2 /dt	—.—	45.95	—.—
Wing Commander Academy /dt	—.—	65.95	—.—
Wiz`n`Liz /dt	58.95	—.—	—.—
X-Wing /dt	—.—	94.95	—.—
X-Wing Upgrade + Mission 1 /dt	—.—	57.95	—.—
X-Wing Mission Disk. 2 /dt	—.—	43.95	—.—
Zool 2 /dt	47.95	—.—	—.—

MEGA-HITS

Aces Over Europe /dt	*73,—*	IBM-PC
Ambermoon /dt	*73,—*	Amiga
Anstoss /dt	*69,—*	Amiga & IBM-PC
Battle Isle 2 /dt	*80,—*	Amiga + IBM PC
Die Siedler /dt	*80,—*	Amiga + IBM PC
Indy Car Racing /dt	*70,—*	IBM-PC
Privateer /dt	*87,—*	IBM-PC
Sam & Max /dt	*95,—*	IBM-PC
Syndicate Data Disk. /dt	*36,—*	IBM-PC
Terminator Rampage /dt	*70,—*	IBM-PC
Tornado /dt	*69,—*	Amiga & IBM-PC

Computer-ZUBEHöR

512 KB Erweiterung *für Amiga 500*	49.90
2. Laufwerk 3,5" *für Amiga*	119.00
Gravis Game Pad *(Amiga & Atari ST)*	36.95
Advanced Gravis analog Joystick PC	75.00
Gravis Game Pad PC	48.00
Sound Blaster Deluxe Edition /dt	139.00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	209.00
Sound Blaster 16 /dt	279.00
Sound Blaster 16 ASP	399.00

CD-ROM

Day of the Tentacle /dt	94.95
Dracula Unleashed	87.95
Eye of the Beholder 1-3 /dt	94.95
Historyline 1914-1918 /dt	61.95
Inca 2 /dt	119.00
Iron Helix /dt	82.95
Labyrinth of Time	72.95
Lucas Arts Classic Adventures /dt	109.00
Mad Dog McCree	73.95
Rebel Assault /dt	87.95
Return to Zork	89.95
Strike Commander /dt	89.95

SONDER-Angebote

	Amiga	IBM	Atari ST
Alien Breed Special Edition	21.95	—.—	—.—
California Games 2 /dt	22.95	22.95	22.95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	30.95	30.95	30.95
F-16 Falcon /dt	25.95	—.—	—.—
F-16 Falcon Mission 1 oder 2 /dt	je 21.95	—.—	—.—
F-19 Stealth Fighter /dt	32.95	32.95	32.95
F17 Challenge /dt	24.95	—.—	—.—
Indiana Jones 3 /dt	36.95	36.95	—.—
Loom	26.95	26.95	26.95
M1 Tank Platoon /dt	28.95	28.95	30.95
MAD TV /dt	36.95	36.95	—.—
Maniac Mansion	24.95	24.95	24.95
Midwinter 2 /dt	30.95	30.95	30.95
North & South	21.95	21.95	21.95
Pirates! /dt	24.95	24.95	24.95
Project-X	23.95	—.—	—.—
Raiload Tycoon /dt	30.95	30.95	77.95
Secret of Monkey Island /dt	36.95	36.95	—.—
Silent Service 2 /dt	30.95	30.95	77.95
Turrican /dt	14.95	—.—	22.95
Turrican 2 /dt	14.95	—.—	22.95
Wing Commander	—.—	25.95	—.—
Zool /dt	29.95	29.95	54.95

✆ 0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

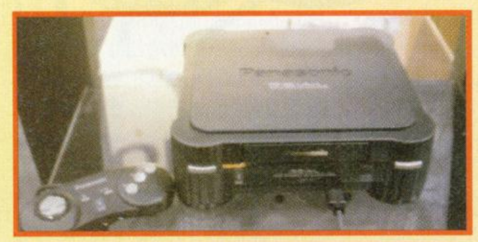
Bachler Computersoftware

So könnt Ihr gleich bestellen: *Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.*

Bachler—Computersoftware **Postfach 1113 • 46361 Bocholt**
Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

V.mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

1-XII93


▲ Hoffnungsträger der Branche: 3DO

Auf dem Monitor läuft dazu die passende Begleitung ab.

Der angehende Superstar startet in seinen eigenen vier Wänden. Je nach Taktgefühl wird er von einer Band zum Probespiel eingeladen. Macht er seine Sache gut, hat er mit der Band einen Probegig bei 'nem Talentwettbewerb. Die Karriere kann beginnen. Macht der Gitarrist keine Patzer, endet das Game im großen Fußballstadion mit 80000 Fans. Versagt er, wird er gefeuert. Das Teil soll inklusive Gitarre und Software für umgerechnet 170 Mark noch im Sommer in Deutschland erhältlich sein. Macht echt 'ne Saulaune. Dranbleiben! Die unausgesprochenen Messegeheimnisse und Gerüchte will ich Euch natürlich auch nicht vorenthalten: Sony scheint an einem eigenen Hardwareprojekt mit Volldampf zu arbeiten (Stichwort CD, Name PSX). Erste Gerüchte gefällig? Wir reden von einer Konsole mit einem 27-MHz-32-Bit-RISC-Netzwerk sowie Spezialchips für Spritemanagement, Polygone und Texturemapping. Sega will – so klang es aus der Gerüchteküche – mit dem Projekt Saturn im 32-Bit-Konsolenmarkt einsteigen. Erste Specs: 32-Bit-RISC-Netzwerk, 27 Mio. Polygone (texturemapped), High-Speed-DSP-Soundprozessor und Quadraspeed- CD-ROM-Laufwerk. Die Hardware-Grundlage war in den Spielhallen beim "Virtual Racing" bereits ausgiebig zu bestaunen.


▲ Virtual Racing: Konsole und Coin-Up – zwei Welten

Fazit: Noch vor Ende des Jahres wird uns Spielern Hören und Sehen vergehen. Die geplanten Konsolen stechen alles bisher Dagewesene aus und lassen Mega Drive und Super NES aussehen, als wären die aus dem Zeitalter der Röhrenradios. Soviel steht fest.

Wie immer ließ sich die ASM übrigens nicht durch kostenlose Pizzen, Getränke, Anti-Streß-Bälle und sonstige Gimmicks bestechen oder vom nicht vorhandenen Wert vieler Produkte überzeugen...(schmatz, mampf!)


▲ Neue Welt trifft alte Welt in Vegas – zwei schwarze Jackets, zwei Brillen, zwei Spielefreaks: Markus Krichel und Marcus Höfer

Delta-V

Delta-V (Vau, nicht fünf) von Bethesda Softworks kommt demnächst für den PC in die Läden – ein actiongeladenes Weltraumballerspiel, das dermaßen schnell ist, daß man seitens der Hersteller überlegt, eine künstliche Bremse einzubauen. 3-D-Virtual-Reality heißt hier das Stichwort. Absolut rasante Geschichte.


▲ Wolfenstein läßt grüßen: SSI-Rollenspiel Ravenloft

Detroit

Impressions scheinen erwachsen zu werden. In der Wirtschaftssimulation Detroit darf ein Autokonzern geführt werden – inklusive Car-Design und Motorenentwicklung.

Ravenloft

Rollenspieler können sich schon auf ein neues SSI-Produkt freuen. Vorbei sind die Zeiten, in denen SSI-Spieler in 90-Grad-Sprüngen um die Ecke marschierten. Im Stile von Wolfenstein 3D wird die Party jetzt durch Dungeons geschickt. Dazu gibt's Animationen vom Feinsten. Bis Mai soll es für den PC erhältlich sein.

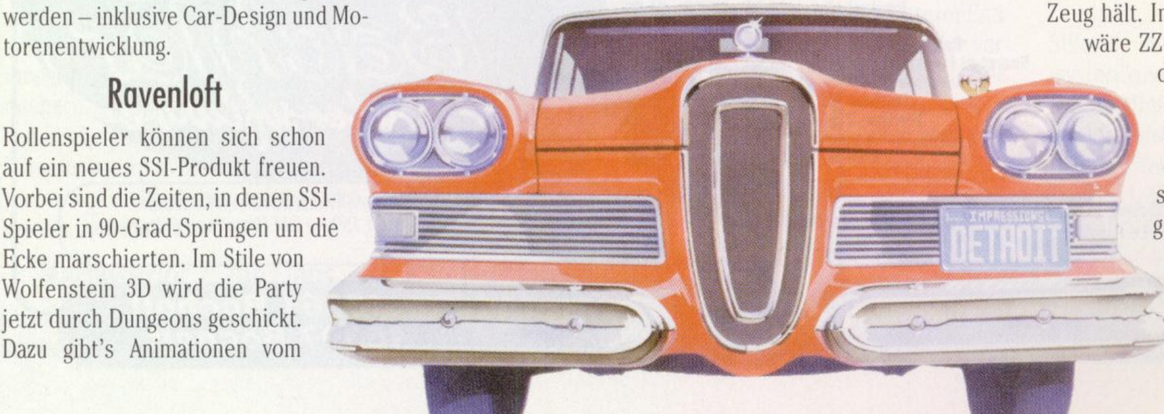
The Eleventh Hour

Neben Electronic Arts hatte Virgin die meisten Produkt-Highlights zu bieten. Das interessanteste Game dürfte wohl der Nachfolger von Seventh Guest werden. Wieder auf CD-ROM, gibt's jetzt noch mehr Rätsel mit noch besserer Grafik in einem noch größeren Terrain.

▲ Peter! Das nächste Mal gibst Du mir mehr Platz, sonst ... (Noctropolis)

C.P.U. Bach

Flugsimulatorspezialist Microprose wagt sich in neue Gefilde. Musiker dürfen jetzt komponieren, was das Zeug hält. Im Stile von J.S. Bach (mir wäre ZZ-Top ja auch lieber) kann der "Spieler" ohne größere Vorkenntnisse in die Rolle von Komponisten schlüpfen und den Klassikern einmal zeigen, wie's geht. Sid Meier zeichnete übrigens für das Projekt verantwortlich.



Was gibt's Neues aus den Staaten? Unser Korrespondent Markus Krichel hat sich wieder umgehört, Fakten gesammelt und bei den Firmen angeklopft.

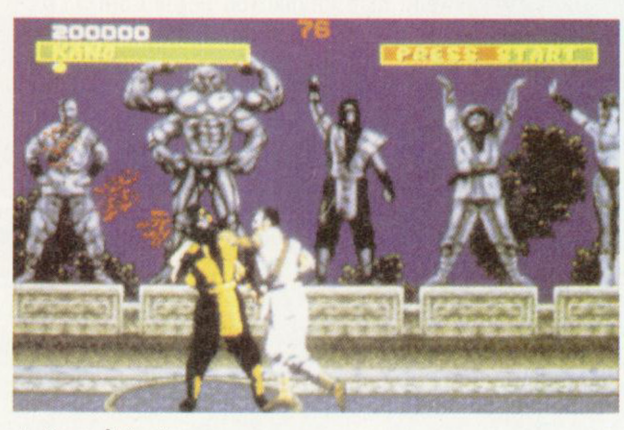
Round-and-round. NEC Technologies stellt mit **Multispin 3X** das erste Triple-Spin-CD-ROM-Drive vor. Ein externes Gerät geht zur Zeit für 600 Dollar über die Ladentheke, das interne Gegenstück für 500 Dollar. Bereits jetzt kündigte man die Veröffentlichung des ersten Quad-Speed-Drives für das dritte Quartal 1994 an.

▲ *Sim Health*

+++ **Zahlemann und Söhne.** Einen Schock erlitten Fachpresse und Software-Industrie während der COMDEX. **Compton's New Media** gab bekannt, daß alle Produkte, die eine Such- und Abruffunktion verwenden, unter ein soeben für Compton genehmigtes Patent (U.S.-Patent Nr. 5,241,671) fallen. Im Klartext: Alle Firmen, die diese alltägliche Funktion in ihren Programmen verwenden, müssen Lizenzgebühren an Compton zahlen. Rechtliche Schritte zum Widerruf des Patents wurden bereits von mehreren Firmen eingeleitet. Also, falls Ihr was sucht und dabei was abruft, seid sicher, daß Ihr bald Lizenzen zahlen müßt.

+++ **Activision Comeback.** 1993 war ein erfolgreiches Jahr für die kalifornischen Software-Macher, und die Zeichen stehen gut für 1994. **Mechwarrior 2: The Clans** und **Mechwarrior 3: Solaris VII** werden im CD-ROM-Format für **PC** erhältlich sein. **Battle Tech** für das **SNES** ist die Konsolenversion dieses futuristischen Kampfsimulators, die zeitgleich mit dem Debüt der Battle-Tech-Zeichentrickserie im Herbst '94 erscheinen soll. Weitere Konsolentitel für 1994 sind **Radical Rex**, eine Jurassic-Park-Persiflage für das SNES und das Sega Mega Drive, sowie die Prügelspiele **X-Kaliber 2097** (SNES) und **Shanghai 2: Dragon s Eye** (Mega Drive). Der Superhit **Return to Zork** wird sowohl für den **Atari Jaguar** als auch für das **3DO-System** erhältlich sein.

+++ **Apropos 3DO**. Schlechte Nachrichten für die Lizenzmeister um **Trip Hawkins**. Der Aktienkurs für die Anteilscheine der **3DO-Corporation** fiel im Dezember auf unter 20 Dollar. Das ist der niedrigste Stand seit dem Erstverkaufstag im Mai 1993. Der Kursverfall ist in erster Linie auf den Mangel an erhältlicher Software zurückzuführen. Daher werden die Weihnachtsumsätze weit unter den Erwartungen liegen.



▲ *Mortal Movies*

+++ **Atari hoffnungsvoll. Atari** hat nun die Chance, den Vorsprung des 3DO aufzuholen. Der **64-Bit-Jaguar** weckt mehr und mehr Interesse bei den führenden Software-Herstellern. Es wird gemunkelt, daß **Virgin Games**, **Interplay** und **Accolade** bereits Lizenzen in der Tasche haben. Mehr dazu in einer der nächsten ASM-Ausgaben, in der ein Interview mit **Jack Tramiel**, dem Atari-Boß, veröffentlicht wird, das ich höchstpersönlich führen werde.

+++ **Star Wars**. Immer mehr Filmstars halten Einzug in die Welt der Videospiele. Segas neues CD-Game **Double Switch** wartet mit solch illustren Namen wie **Corey Halm** (Stand by me) und **Deborah Harry** (besser bekannt als **Blondie**) auf. Regie (!) führt **Mary Lambert** (Friedhof der Kuscheltiere), und die Musik stammt von **Thomas Dolby**. Über den Inhalt des Spiels wurde noch nichts bekanntgegeben. Hollywood läßt grüßen...

+++ **Mortal Movies**. Nachdem ich schon in der letzten Kolumne auf den kommenden Street-Fighter-Film hinwies, gab **New Line Cinema** jetzt bekannt, daß auch **Mortal Kombat** bald auf der großen Leinwand zu sehen sein wird. Ebenfalls in Arbeit ist die Filmversion von **Double Dragon** mit **Alyssia Milano** (*Wer ist hier der Boss?*) und **Mark Dacasos** (nie gehört!) sowie **Scott Wolf** (auch hier ein dickes Fragezeichen des Autors).

+++ Sehr bekannt hingegen ist **Kirk Cameron**, seines Zeichens Star der TV-Serie *Growing Pains*. **Electronic Arts** plant die Veröffentlichung eines **3DO-Spiels** (noch kein Titel bekannt), in dem der Schwarm aller Teenies die Hauptrolle übernehmen wird. Wer mehr über ihn, das Spiel, sein Leben und seine Zukunftspläne wissen will, kann sich hier im Heft ja mal das Interview durchlesen, das ich mit ihm geführt habe.

+++ **Maxis** hat sich wieder ein Sim-Spiel einfallen lassen. Der Name **Sim Health** sagt es: Die Gesundheit steht im Vordergrund. Der Spieler übernimmt die Rolle des Gesundheitsministers und sorgt dafür, daß alle Bürger der simulierten Stadt in das Netz der sozialen Absicherung geraten. Das Ganze geht nach dem Motto des in Deutschland bekannten Spiels "Aufschwung Ost" ab: Wenn's in der Wirklichkeit schon nicht klappt, dann wenigstens im Spiel. Vor dem geistigen Auge werden schon die nächsten Sim-Spiele erkennbar: "Sim Außenpolitik", "Sim UNO", "Sim Clinton"...

+++ Das war es dann auch schon wieder für diesmal. Diejenigen unter Euch, die Fragen oder Kommentare an mich richten wollen, können einen Brief an die ASM-Redaktion schicken (Kennwort "Telegramm") oder eine Nachricht im CompuServe (73233, 742) hinterlegen.

Euer Markus Krichel



HIGHLIGHT DES MONATS

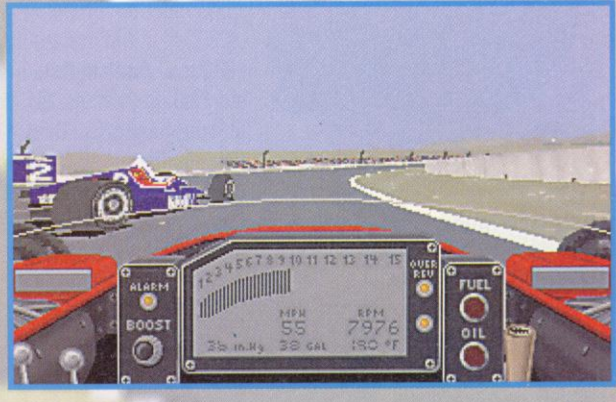
VEITST

INDY CAR RACING

PC (386/25, VGA, 4 MB RAM), **120 DM**, Hersteller: **Papyrus/Virgin**, England, Muster von: **Hersteller**.

Lange hat es gedauert, bis ein mutiges Programmierteam daran ging, den Rennsimulationen einen neuen Kick zu geben. Papyrus meisterte die Aufgabe mit Bravour.

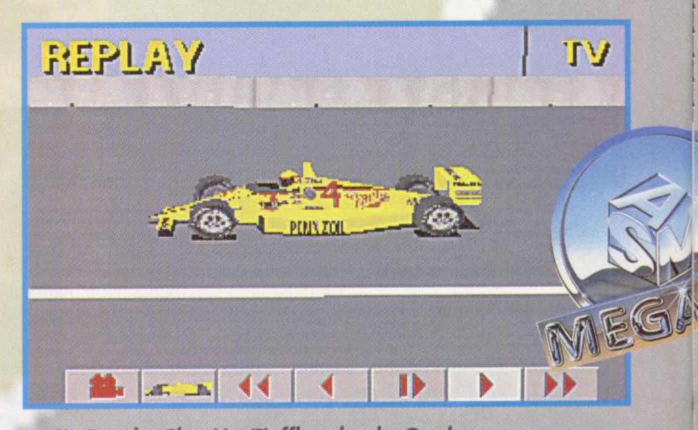
Und wieder einmal wird ein gutes Programm in den Ruhestand geschickt. Formula One Grand Prix von Microprose hat jetzt, nach über einem Jahr Vorherrschaft, ausgedient. Nun kommt die momentan absolute Spitze des Spielbaren, wenn man einmal von Segas Coin-Up-Aggregaten (Virtual Racing) absieht. Papyrus, das kleine Label, das sich vor einigen Jahren mit Indy 500 schon für den Rennsport in die Bresche warf, hat den Thron zurückerobert.



▲ *Die Grafikdetails hören bei der Straßentextur nicht auf*

Details ohne Ende

Vorerst gibt's für **Indy Car Racing** acht Tracks aus der amerikanischen Rennserie. Vier Strecken sind Straßenkurse in Richtung Formel 1, und vier sind die berühmten Ovale. Merkwürdig dabei ist, daß man auf den Klassiker, die Indy 500, verzichtet hat. Aber vielleicht kommt der Kurs ja als Update. Doch bis dahin hat der Spieler (oder haben die Spieler im Nullmodem-Betrieb) ordentlich was zu tun. Die Ovalkurse von Michigan, Milwaukee, Nazareth und New England wären eigentlich schon Stoff genug für einen Monat. Zwar nehmen sich Milwaukee und New England optisch nicht viel, aber wer ganz vorn mitfahren will, muß

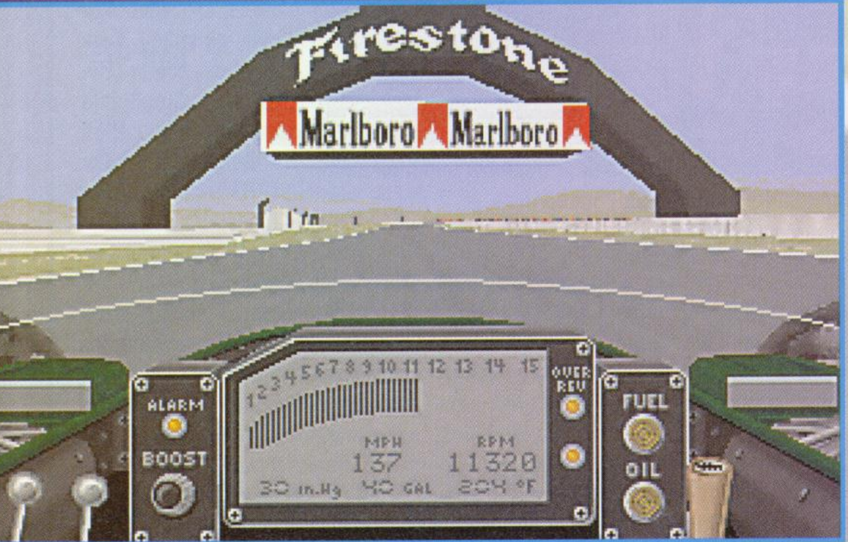


▲ *Ein Penske Chevi im Tiefflug durchs Oval*

auch auf die Details achten. Nazareth dagegen ist reichlich außergewöhnlich für eine Suppenschüssel, da die Strecke eigentlich nur drei Kurven besitzt. Dort holt man sich den Sieg auch in den Kurven und nicht auf den Geraden. Mein absoluter Favorit ist aber der Super Speedway von Michigan, der vor allem durch die langgezogenen Kurven mit ihren abrupten Schlußstücken eine perfekte Lenkarbeit voraussetzt. Bei den Straßenkursen dürfte es eigentlich keine zwei Meinungen über die beste Strecke geben: Laguna Seca. Berühmt wurde der Track vor allem durch den Korkenzieher, eine Downhill-Passage mit einem hundsgemeinen Kurvengeschlängel. Aber auch Long Beach hat sich einen Namen gemacht, schließlich wurde dort bis vor kurzem auch die Formel 1 ausgetragen. Drei lange Gera-



▼ *Da kommt Live-Feeling auf*





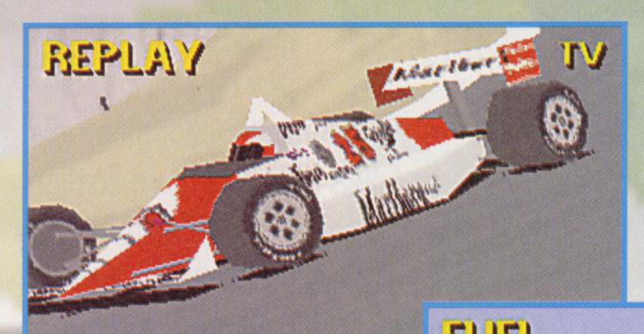


TANZ AUF DEM TRACK

den, von denen zwei in engen Kurven enden und zum Verschrotten einladen. Portland und Toronto bieten dagegen eher Hausmannskost in Richtung des australischen Grand Prix in Adelaide. Technisch gesehen ist das Programm eine Meisterleistung. Die Grafik reicht auch beim gewöhnlichen Rennen so weit, daß die Sponsorenaufkleber am Chassis lesbar sind. Doch Achtung: Die Mindestanforderung 386/25 verliert hier in puncto Spielspaß. Ein 486er mit 33 MHz reicht aber völlig für die höchste Detailstufe aus.

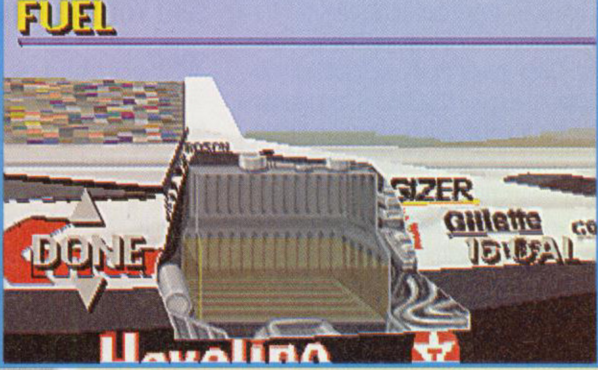
Ich denke, in Sachen Grafik sprechen die Bilder für sich. Das Wichtigste dürfte bei diesem Game das Fahrverhalten sein. Und das ist genial. Jede kleine Änderung an Fahrwerk, Motor und Reifen hat sofort Auswirkungen. Es darf also ordentlich experimentiert werden.

In der Werkstatt steht es dem Spieler frei, sich eine Rakete oder einen "Lkw" zu bauen. Grafisch



▲ Hart am Limit durch den Korkenzieher

super gelöst, spielt man vor dem Rennen Mechaniker. Allein bei den Pneus gehören schon Reifensorte, Reifendruck, Profiltiefe und Temperatur zum Programm. Zum fröhlichen Ausprobieren lädt aber auch die Aufhängung ein. Ein falscher Klick mit der Maus, und der Buick knistert später mit Karacho in die Bande. Noch vor den Einstellungen steht die Chassis- und Motorwahl. Es macht schon einen Unterschied, ob man einen Buick-Motor mit ordentlich Drehmoment steuert oder aber einen drehzahlwilligen Chevi. Aber keine Angst: Die Optionen bieten auch Fahrhilfen für Einsteiger an: automatisches Bremsen vor den Kurven, Automatikgetriebe, Unzerstörbarkeit und einiges mehr. Außerdem ist das

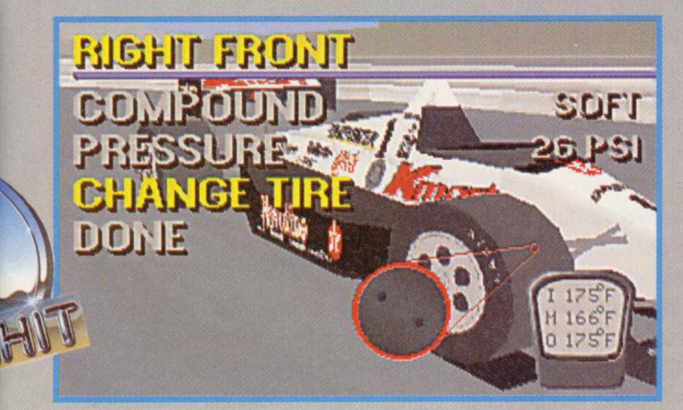


▲ Auch das schnelle Auftanken will geübt sein

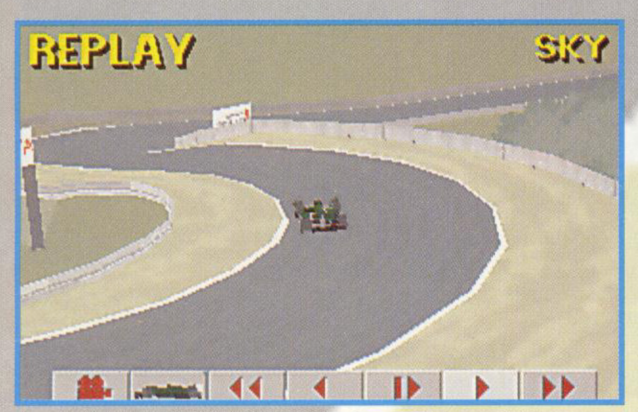
astreine Handbuch eine wertvolle Hilfe für die individuelle Einstellung der Boliden auf jeden Track.

Wer es dann unbedingt braucht, kann sich das komplette Rennen (oder Ausschnitte) aus verschiedenen Kamerapositionen ansehen. Und dabei ist schon fast Fernsehqualität angesagt. Das gilt übrigens auch für Crashs. Nicht nur immense Rauchfahnen, sondern auch fliegende Achsschenkel verpesten die Luft.

Ich bin auf jeden Fall für die nächsten Wochen mit Al Unser, Emerson Fittipaldi und Bobby Rahal unterwegs. Wer Papyrus diesen Best-of-Racing-Games-Titel streitig machen will, muß schon sehr tief in die Trickkiste greifen. Meine Empfehlung: Kaufen!



▲ Reifencheck in der Box



▲ Der Korkenzieher von Laguna Seca wird angefahren

Stefan meint:

Autorennen auf dem PC: Das ist etwas, das ich immer schon einmal ausprobieren wollte – und da drückt mir Marcus den Indy Car in die Hand. Also fahre ich ein Wochenende lang auf weltberühmten Kursen gegen noch berühmtere Gegner. Ungeachtet der Tatsache, daß am Ende nur die Kontrahenten einen schlechteren Rang einnehmen, die ich im Laufe des Rennens von der Piste schubse, habe ich einen Heidenspaß! Und das Schönste sind die Replays: Mir aus zig verschiedenen Kameraperspektiven zuzusehen, wie ich sämtliche Ermahnungen meines Fahrlehrers in den Wind schlage und verzweifelt um die Ideallinie herumeiere, ist äußerst fesselnd und zum Teil zwerchfellerschütternd. Ein echter Hammer sind die unzähligen Optionen! "Schrauben" ist zwar nicht mein Ding, aber das Werkstattmenü ist im Grunde ein Spiel im Spiel, in dem auch Tuningspezialisten voll auf ihre Kosten kommen.

»Klasse!«



Urteil: 11

Grafik:	12
Sound:	11
Ablauf:	12
Atmosphäre:	11
Realitätsnähe:	12

Das derzeit beste Racing-Game auf dem Markt

KYRANDIA II

PC, ca. 70 DM, Hersteller: **Westwood**, USA, Muster von: **Bachler Software**.

GO FOR GOLD

Den Skeptikern, die immer behaupten, die Fortsetzung eines Spiels könne nie dem Erstling das Wasser reichen, seien eines Besseren belehrt. Westwood zeigt gründlich, daß mit diesem Vorurteil endlich Schluß gemacht werden sollte.

Nach dem großen Erfolg von *Kyrandia, Book One* können wir uns endlich erneut in die Zauberwelt stürzen, und zwar ohne der Qualität des ersten Teils nachtrauern zu müssen. Den wahren Kyrandia-Fan wird's erschrecken, denn das heißgeliebte Märchenland löst sich in seine Bestandteile auf. Doch keine Panik, schließlich verfügt es über eine Handvoll erlesener Magier, die Royal Kyrandian Mystics wie Kallak, Brynn, Darm und Zanthia sowie den neu in den Kreis aufgenommenen Marko mit seinem Gehilfen Mr. Hand. Es wäre doch gelacht, wenn diese Könner ihres Faches nicht ein Gegenmittel fänden.

Kyra me too

Der Neuankömmling Mr. Hand ist es dann auch, der die Lösung zur Rettung des Kyrandia-Reichs parat hat: Vom Mittelpunkt der Welt muß der goldene Ankerstein wieder herangeschafft werden, um den endgültigen Zerfall des Landes zu verhindern. Keine leichte Aufgabe, mit der Zanthia beauftragt wird, die jüngste Magierin. Zuerst erschrocken, beschließt sie doch gleich, sich mal kurz auf die Socken zu machen, denn für einen Zauberkundigen ist es ja kein großes Problem, sich schnell mal an einen anderen Ort zu beamen und einen Stein zu besorgen. Denkste!

Don't worry, be happy

Klar, daß das nicht so einfach funktionieren kann, denn sonst gäbe es kein Adventure, und in fünf Minuten wäre die Mission erfüllt. Statt dessen wird schnell offensichtlich, daß irgendwer versucht, Zanthia an der Durchführung ihres Auftrags zu hindern.

Beim Betreten ihrer Hütte findet sie diese verwüstet und ihre Zauberausrüstung geraubt. Unbeirrt macht sie sich – äußerst spartanisch ausgerüstet – auf den Weg. Nach ein paar Erkundungsgängen durch den Wald findet sie auch bald ihr Zauberbuch und ihren kleinen Campingkessel. Mit diesen Utensilien hat sie schon einmal die Grundausstattung für das Zubereiten von Zaubertränken. Die notwendigen Zutaten findet sie überall verstreut in den Kyrandian Woods, später im Morningmist Valley, auf Volcania, im Himmel und an anderen Örtlichkeiten.



▲ *Küß mich, ich bin ein Prinz*

Woman Power

Auf dem Weg zur Rettung Kyrandias werden Zanthia überall Schwierigkeiten bereitet. Auf Markos Hilfe, der diese zwar ständig anbietet, aber in eine Falle nach der anderen tappt und immer wieder von Zanthia gerettet werden muß, ist auch kein Verlaß. Nach und nach wird der Zauberin klar, daß sich ein Maulwurf in der illustren Runde der Magier befinden muß. Kein Geringerer als der anfangs so hilfsbereite Mr. Hand entpuppt sich mehr und mehr als der Undercover-Agent der Gegenseite. Versucht er anfangs noch getarnt, Zanthias Erfolg zu verhindern, so gibt er sich später deutlich als Feind der guten Sache zu erkennen. Es kommt zu einem offenen Kampf – eben Hand to Hand. Es versteht sich von selbst, daß Zanthia diesen Kampf gewinnt und ihren Weg fortsetzen kann.

ASM HIT

Kurz darauf erreicht sie ein großes Gemäuer, in dem sich ein Maschinenraum befindet, das Herz Kyrandias. Hier ist eine große, mit Zahnrädern betriebene Schaltuhr untergebracht, deren Zeigerstellung über Leben und Tod des Landes bestimmt.

Auch die letzten Versuche Mr. Hands, Zanthia aufzuhalten, schlagen fehl. Kurzerhand wird er von ihr ausgeschaltet, die Maschinerie wird wieder in Gang gesetzt und Kyrandia somit gerettet.

Same procedure...?

Auf den ersten Blick könnte man tatsächlich denken, man steige in die alte Geschichte ein – ging es doch im ersten Teil darum, daß der Held, Brandon,

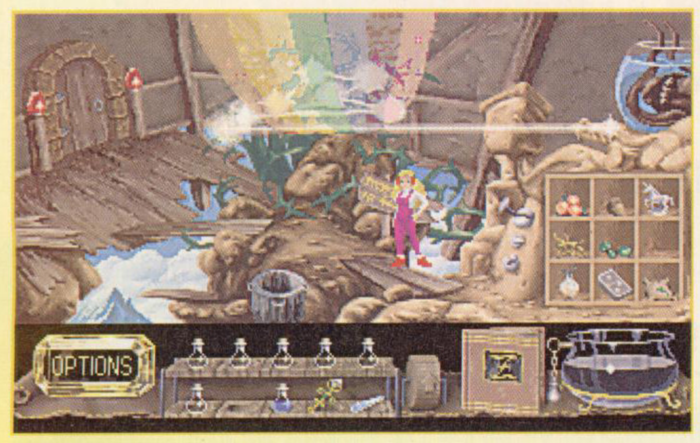


▲ *Eins, zwei, drei – schon ist's vorbei*



▲ *Lauf, Dino, hol's Stöckchen!*





▲ *Colour me... beautiful!*



▲ *Hip, hap, hop, Füßchen lauf Galopp*

Kyrandia durch Vernichtung des wahrlich fiesen Malcolm the Jester befreien sollte. Es sind durchaus Parallelen zu erkennen: Hier ist es die Magierin Zanthia, die das Königreich vom Fluch der endgültigen Selbstauflösung bewahren soll. Doch weit gefehlt! The Hand of Fate ist keinesfalls eine Wiederholung des ersten Teils und schon gar kein Aufguß davon. Mehr noch: Man könnte sagen, daß die Story von einer zweiten, unheilvollen Macht erzählt, die Kyrandia heimsucht. Noch nicht einmal als Fortsetzung kann man die neue Story ohne weiteres bezeichnen, denn es ist absolut nicht notwendig, den ersten Teil gespielt zu haben, um in The Hand of Fate einsteigen zu können. Das Game ist durchweg eigenständig und in sich abgeschlossen.

Zuckerbrot und Peitsche

Wieder einmal ist es den Machern gelungen, der Hauptakteurin des Spiels ein gewisses Charisma zu verpassen. Zanthia ist eine zuckersüße, niedliche Maid, die sich aber bei der Durchführung ihrer Mission keineswegs von solchen Nebensächlichkeiten wie allgemein üblichen Umgangsformen beirren läßt. Wenn es z. B. für einen ihrer Zaubertränke nötig ist, sich Zuckerartiges zu besorgen, schreckt sie noch nicht einmal davor zurück, einem Kleinkind den Lutscher zu mopsen.

Es ist erstaunlich, wieviel Witz und Eigenleben die Figur hat. Haben andere Schwierigkeiten, sich lebend an dem Riesenfrosch vor Zanthias Hütte vorbeizumogeln, so knotet Zanthia dem gefräßigen Vieh schlichtweg die Fangzunge und schickt es zum Teufel. Andererseits ist sie verspielt. Es ist herrlich, wie die Heldin sich amüsiert, wenn sie ein Krokodil mit einer Feder kitzelt, bis die Krokodilstränen nur so fließen. Und geradezu köstlich ist es, wenn man wieder einmal in Herbs Hütte latscht, weil man sich von diesem ein paar Tips zum Weiterkommen erhofft und Zanthia auf die Frage, warum sie schon wieder hier herumstehe, nicht weitermacht, sondern dem Spieler aus dem Monitor geradezu vorwurfsvoll ins Gesicht blickt und sagt: "Keine Ahnung, das ist nicht meine Schuld!".

▲ *Don't push me, 'cause I'm close to the edge...*

Es sind eben die kleinen Dinge, die zwar mit der Story selbst nichts zu tun haben, den Spielspaß aber um ein Vielfaches erhöhen. So wird Zanthia auch niemals unpassend gekleidet durchs Gelände pirschen – ganz ladylike. Es liegt ja auch eine gewisse Logik darin, daß man im Wald praktisch, auf einer Farm robust oder innerhalb eines Vulkans strandmäßig gekleidet ist.

Auch das Zubereiten und die Anwendung der Zaubertränke lassen die Liebe zum Detail erkennen. Die Idee, mittels eines Zauberbuchs Mixturen zu brauen, ist zwar nicht neu, aber genial umgesetzt. Es macht einfach Spaß, die verschiedenen Rezepte auszuprobieren. Jeder fertige Trunk hat natürlich eine andere Farbe und Wirkung. Es wird schnell klar, daß Farben in diesem Game ohnehin eine wichtige Rolle spielen.

Sinnesschmaus

The Hand of Fate ist ein wahrer Leckerbissen für Genießer. Zu der wirklich märchenhaften Grafik, die keineswegs bonbonmäßig übertrieben wirkt, gesellt sich ein dem jeweiligen Szenario stimmig angepaßter Sound, womit Augen und Ohren schon einmal bestens versorgt wären. In diesen Rahmen hinein haben die Westwoodler eine in sich abgeschlossene, logisch aufgebaute Story gepackt. Die ist durch und durch gespickt mit teilweise einfachen, teilweise aber auch ganz schön kniffligen Tüfteleien, die das Hirn hin und wieder schon mal zum Rauchen bringen.

Anders als beim Vorgänger sind die Rätsel aber durchweg logisch und nachvollziehbar, was das Knacken erleichtert. Abgeschmeckt ist die gelungene Komposition mit einem geradezu köstlichen Humor – sozusagen ein Sahnehäubchen obendrauf –, der ständig zum Schmunzeln animiert.

Durch das Zauberreich geht's per "Point and Klick". Die gesamte Steuerung erfolgt über die linke Maustaste. Ob Zanthia eine bestimmte Richtung einschlägt, Gegenstände einsammelt oder diese anwendet: egal, alles ist easy.

Go West to Wood

Der Weg ans Ziel ist weit, doch es lohnt sich, die Wanderschuhe zu besohlen. Es ist wahrlich keine Kunst, sich sozusagen in den Bildschirm fallen zu lassen. Man steigt in eine Fantasywelt ein und läßt sich verzaubern. Die Mixtur ist schon klasse, einfach ohne Ecken und Kanten.

Für Fans von *Book One* ist Kyrandias Zauber längst kein Geheimnis mehr, und Hand of Fate ein Muß. Und auch für Einsteiger in die Welt der Grafik-Adventures (mit Englischkenntnissen) sollte das Teil ganz oben auf der Einkaufsliste stehen. Also ran, der Wald ruft! Bleibt nur noch zu hoffen, daß Kyrandia schnell wieder ein Unglück ereilt, damit die Rettungsstaffel per Mausklick erneut in Aktion treten kann. ■

Andrea Dreisbach/tom



DAS DSCHUNGELBUCH

Game Gear, Master System, ca. 90 DM, geplant für: **Mega Drive, Super NES, NES, Game Boy**, Hersteller: **Virgin**, England, Muster von: **Virgin Interactive**, 22765 Hamburg.

Affenzirkus

Versuch's mal mit Gemütlichkeit, mit Ruhe und Gemütlichkeit, da-dum, da-dum, da-dum-da-da... Ooops, sorry, da ist wohl mal wieder der Bär mit mir durchgegangen! Ist ja auch kein Wunder: Das neueste Programm von VIRGIN entpuppt sich als echter Hit!

Es gibt wahrscheinlich keinen unter Euch, der den tollen Zeichentrickfilm von Walt Disney noch nicht gesehen hat: **Das Dschungelbuch** hat sich inzwischen echten Klassikerstatus erworben. Die Geschichten um Mogli, einen kleinen Jungen, der als Baby im Urwald von einer Wolfsfamilie gefunden und aufgezogen wird, sind wunderschön und voller Phantasie. Aber es sind vor allem seine tierischen Freunde – und Feinde –, die das Ganze so menschlich und echt machen.

All die Charaktere, die im Film vorkommen, treiben auch im Spiel ihr Unwesen, oder besser, ihren Unsinn, denn obwohl das Dschungelbuch teilweise einen verdammt knackigen Schwierigkeitsgrad aufweist (auch in der leichtesten der drei möglichen Einstellungen), kommt der Witz an keiner Stelle zu kurz. Dafür sorgt schon die tolle Animation von Mogli, dem Urwaldjungen. Der kann klettern wie ein Affe, springen wie eine Gazelle, und wenn er mit Bananen oder Bumerangs um sich wirft, erleben seine Feinde ihr blaues Wunder.

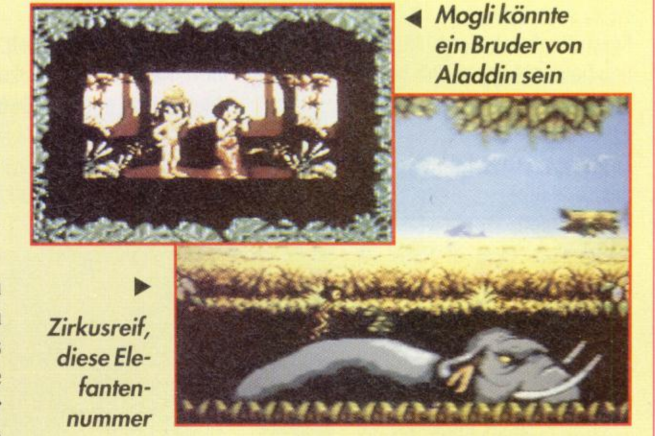
Déjà vu, oder was?

Wenn Mogli läuft oder sich an einer Liane entlanghangelt, erinnern seine Bewegungen stark an die des Helden aus **Aladdin**, was natürlich Zufall sein kann. Bedenkt man aber, daß beide Filme von Disney stammen, überrascht die Ähnlichkeit nicht mehr so sehr. Und daß Mogli während seiner Abenteuer auch noch Äpfel aufsammeln muß, kommt Aladdin-Kennern ebenfalls sehr bekannt vor. Aber was soll's: Erstens sind Äpfel sehr gesund, und zweitens sind beide Games toll gemacht und sorgen für eine Menge Spaß.



Mogli sucht nach Wasserwegen – das Krokodil hat was dagegen

Das liegt nicht zuletzt an Moglis bestem Freund Balu, dem dicken Bären (sein Lied von der Gemütlichkeit kennt jedes Kind), der natürlich genau wie Kaa, die fiese Schlange, und Shir Khan, der menschenfleischliebende Tiger, mit von der Partie ist. Wenn Mogli auf Balus Bauch den Fluß hinuntertreibt, dann ist das nicht nur knifflig, sondern auch echt witzig.



◀ Mogli könnte ein Bruder von Aladdin sein

▶ Zirkusreif, diese Elefantennummer

Mogli läßt sich bei seinen vielen Abenteuern ziemlich komfortabel steuern. Neben Aktionen wie Springen, Klettern oder Werfen kann er auch nach oben oder unter schauen, damit er nicht allzuoft ins Leere springt. Ein Sturz aus großer Höhe oder ins Wasser kostet ihn schließlich gleich eines seiner drei Leben. Zum Glück gibt's neben den Diamanten, die eingesammelt werden müssen, den Bananen, die als Wurfgeschosse dienen, und den Bumerangs (sehr praktisch) noch Extras, die Euch das Leben etwas leichter machen: zeitlich begrenzte Unbesiegbarkeit, zusätzliche Energie bzw. Leben und Startpunkte in den Levels, wenn es Euch mal an den Kragen gegangen ist. Ziel des Spiels ist, Mogli sicher in das Dorf zu führen.

Der Weg dahin ist in mehrere Abschnitte aufgeteilt. Diese Levels sind alle innerhalb von neun Minuten zu meistern und von den Anforderungen her sehr unterschiedlich. Zum Eingewöhnen müßt Ihr in den ersten drei Aufträgen jeweils acht Diamanten einsammeln und nach dem dritten Abschnitt die Schlange Kaa besiegen.

Dann aber wird es Zeit, die eigenen Probleme zu vergessen und Baghira, den Panther, zu suchen. Das führt Euch durch eine Flußlandschaft und in ein Dorf, das von Affenkönig Louie beherrscht wird. Da geht's dann echt um die Wurst, äh, die Banane, denn wenn Ihr Euch nicht tierisch beeilt, fällt Euch die ganze Bude auf den Kopf, bevor Ihr zu Eurem Freund gelangt. Und als krönenden Abschluß dürft Ihr Euch dann auch noch mit King Louie und dem Tiger Shir Khan höchstpersönlich anlegen.

Das nicht nur grafisch, sondern auch technisch sehr schön gemachte Spiel ist für Game Gear und Master System identisch erschiene. Die Mega-Drive-Version wird nicht mehr lange auf sich warten lassen, und ab Sommer dürfen sich auch die Besitzer von Nintendo-Konsolen im Disney-Dschungel tummeln.

Das Buch, der Film, das Spiel

Das Dschungelbuch beruht auf einer Sammlung von Geschichten, die der britische Schriftsteller und Nobelpreisträger Rudyard Kipling bereits 1894 veröffentlichte. Walt Disney produzierte den Film 1967 nach diesen Motiven. Der Film entpuppte sich als absoluter Kassenknüller, und seine Musik schaffte sogar den Sprung in die oberen Plätze der Hitparaden. Letztes Jahr machte ein Remix wieder Furore: Der Jungle Book Groove sorgte für gute Laune. Das Spiel von Virgin ist übrigens nicht die erste Versoftung des Themas. Coktel Vision bekleckerte sich 1989 nicht gerade mit Ruhm, als es seine Version des Dschungelbuchs veröffentlichte, denn obwohl die Grafik für damalige Verhältnisse nicht schlecht war, ließ das Gameplay doch sehr zu wünschen übrig. Ein Manko, unter dem das Virgin-Spiel ganz sicher nicht leidet.





PC & AMIGA GAMES

EMP Handelsgesellschaft mbH
Postfach 17 21 49803 Lingen
Tel.: 05 91 - 4 79 82 Fax: 05 91- 5 90 99
05 91- 5 32 36

News
Topseller
Sonderangebote

PREISKNÜLLER

Titel	Version	Amiga		PC	
Apydia	DA	650027	19,99 DM	---------	------------
ATAC	E	---------	------------	700075	39,99 DM
Ancient Art of War in the Sky	DA	---------	------------	700080	64,99 DM
B - 17 Flying Fortress	E	---------	------------	700081	39,99 DM
BAT 2	E	---------	------------	700071	29,99 DM
Battle Isle	E	---------	------------	700156	39,99 DM
Castles (5,25")	E	---------	------------	700117	29,99 DM
Chaos Engine	DA	650010	39,99 DM	---------	------------
Death Knights Of Krynn	KD	650092	49,99 DM	700140	49,99 DM
Dogfight	DA	650036	79,99 DM	700013	64,99 DM
Dune 2	KD	650011	54,99 DM	700010	59,99 DM
Eye Of The Beholder I	KD	650093	49,99 DM	700141	49,99 DM
F - 15 Strike Eagle III	DA	---------	------------	700019	64,99 DM
Falcon 3.0	DA	---------	------------	700018	64,99 DM
First Samurai	DA	650077	27,99 DM	700125	27,99 DM
Flight of the Intruder	DA	---------	------------	700028	29,99 DM
Gunship 2000	DA	650024	74,99 DM	700084	64,99 DM
Harrier Jump Jet	DA	---------	------------	700083	64,99 DM
Indiana Jones 3	KD	650089	49,99 DM	700137	49,99 DM
J.C. Great Courts II	KD	650076	27,99 DM	700124	27,99 DM
Jaguar XS 220	DA	650055	29,99 DM	---------	------------
John Madden Football (5,25")	E	---------	------------	700118	29,99 DM
Knights Of The Sky	DA	650026	29,99 DM	700038	29,99 DM
Legend Of Fairghail	KD	650095	49,99 DM	700143	49,99 DM
Legacy	KD	---------	------------	700020	49,99 DM
Lord Of The Rings 2 (5,25")	E	---------	------------	700119	19,99 DM
Lotus III	DA	650053	29,99 DM	---------	------------
Monkey Island 1	KD	650091	49,99 DM	700139	49,99 DM
Pacific Island	E	650054	29,99 DM	700073	29,99 DM
Pirates	DA	650017	32,99 DM	700029	32,99 DM
Powermonger (5,25")	E	---------	------------	700121	19,99 DM
Sensible Soccer 92/93	KD	650009	29,99 DM	700007	39,99 DM
Special Forces	E	650056	29,99 DM	---------	------------
Special Forces	DA	---------	------------	700074	64,99 DM
Starbyte Super Soccer	KD	650102	19,99 DM	700058	19,99 DM
Steel Empire (5,25")	ML	---------	------------	700122	19,99 DM
Wing Commander 1	KD	650034	39,99 DM	---------	------------
Wing Com.2 Sp. Operations 1 (5,25")	ML	---------	------------	700172	19,99 DM
Woody´s World	E	650052	29,99 DM	---------	------------
Zak McKracken	KD	650090	49,99 DM	700138	49,99 DM
Zool	DA	---------	------------	700072	39,99 DM
4D Sports Driving		---------	------------	700123	39,99 DM

AMIGA 1200

Alien Breed 2	DA	650051	59,99 DM	---------	------------
Anstoss	KD	650041	84,99 DM	---------	------------
Body Blows Galactic	DA	650104	59,99 DM	---------	------------
Hattrick	KD	650111	79,99 DM	---------	------------

CD - ROM

Battle Isle 2	KD	---------	------------	750010	89,99 DM
Eye Of The Beholder 1 - 3	KD	---------	------------	750011	94,99 DM
Leisure Suite Larry 6	DA	---------	------------	750014	89,99 DM
Lucas Arts Classics	KD	---------	------------	750013	129,99 DM
(Compilation mit Zak MacKracken, Maniac Mansion 1, Loom, Monkey Island 1 + Indiana Jones 1)					
Might + Magic 3 - 5	KD	---------	------------	750012	94,99 DM
Police Quest 4	DA	---------	------------	750015	89,99 DM
Rebel Assault	KD	---------	------------	750016	99,99 DM
The 7th Guest	KD	---------	------------	750001	99,99 DM

Versand per Nachnahme zzgl 9,90 DM oder per Vorauskasse zuzüglich 5,-- DM Ab einem Lieferwert von 150,-- DM liefern wir portofrei, d.h. 5,-- DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie auch alle anderen Computerspiele, vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Spiele werden natürlich ersetzt.
Bei Bestellung erhaltet Ihr unseren 88-seitigen Hauptkatalog, prallgefüllt mit offiziellen Shirts, LP´s, CD´s, Videos, Computerspielen und mehr, gratis!

TOP - NEUHEITEN

Titel	Version	Amiga		PC	
Airline	KD	---------	------------	700173	84,99 DM
Alien 3	DA	650046	49,99 DM	---------	------------
Alien Breed	DA	---------	------------	700078	59,99 DM
Alien Breed 2 A500	DA	650050	39,99 DM	---------	------------
Ambermoon	KD	650099	74,99 DM	700148	89,99 DM
Anstoss A500	KD	650040	84,99 DM	700061	84,99 DM
Apocalypse	DA	650063	49,99 DM	---------	------------
Archon Ultra	KD	---------	------------	700144	89,99 DM
B - Wing (Hauptprogramm erforderl.!)	KD	---------	------------	700164	49,99 DM
Battle Isle 2 (absolut super!)	KD	---------	------------	700160	89,99 DM
Blue Force		---------	------------	700094	84,99 DM
Body Blows	DA	---------	------------	700056	59,99 DM
Body Blows Galactic A500	DA	650049	54,99 DM	---------	------------
Cannon Fodder (macht süchtig)	DA	650096	59,99 DM	---------	------------
Die Siedler	KD	650083	89,99 DM	700159	89,99 DM
Elite 2 - Frontier	DA	650087	74,99 DM	700129	89,99 DM
Fantasy Empires	KD	---------	------------	700132	89,99 DM
Fatman	DA	---------	------------	700174	59,99 DM
Goal (Kick Off 3)	KD	650008	54,99 DM	700045	64,99 DM
Hands Of Fate (Legend Of Kyrandia2)	KD	---------	------------	700165	69,99 DM
Hattrick	KD	650109	79,99 DM	700175	89,99 DM
Indy Car Racing	KD	---------	------------	700163	74,99 DM
Kingmaker	KD	650101	79,99 DM	700131	79,99 DM
Kolumbus	KD	650097	84,99 DM	700149	89,99 DM
Lands Of Lore	KD	---------	------------	700047	64,99 DM
Leisure S. Larry 6	KD	---------	------------	700168	89,99 DM
Litil Devil	DA	---------	------------	700135	79,99 DM
Lords Of Power	KD	650078	79,99 DM	700126	89,99 DM
(Compilation mit Perfect General, Red Baron, Railroad Tycoon & Silent Service 2)					
Mortal Kombat	DA	650045	54,99 DM	700068	64,99 DM
Overdrive	DA	650037	39,99 DM	---------	------------
Pizza Connection	KD	650110	84,99 DM	700176	89,99 DM
Police Quest 4	KD	---------	------------	700105	84,99 DM
Privateer Special Op.1 Data Disk	DA	---------	------------	700170	49,99 DM
(Hauptprogramm erforderlich !!!)					
Quest For Glory 4	KD	---------	------------	700104	84,99 DM
SAM & MAX	KD	---------	------------	700177	89,99 DM
Starlord	DA	---------	------------	700065	94,99 DM
Sternenschweif (DSA2)	KD	---------	------------	700166	89,99 DM
Syndicate Data Disk 1	KD	---------	------------	700150	49,99 DM
(Hauptprogramm erforderlich!!)					
Terminator 2	DA	650106	54,99DM	700079	64,99DM
Ultima 8 - PAGAN	KD	---------	------------	700178	94,99 DM
Ultima 8 - Speech Pack !!!	KD	---------	------------	700179	49,99 DM
Warlords 2	E	---------	------------	700158	89,99 DM
Winter Olympics	DA	650108	74,99 DM	700171	79,99 DM
X-Mas - Lemmings Data Disk	DA	650112	44.99 DM	700169	44.99 DM
(Hauptprogramm erforderlich !!!)					
X-Wing - Upgrade-Kit	KD	---------	------------	700134	66,99 DM
(Data Disk 1 + "eindeutschen" des Hauptprogramms !!! / Hauptprogramm erforderlich)					
Zool 2	DA	650086	59,99 DM	---------	------------

Alle Spiele (bis auf die aufgeführten Ausnahmen) werden auf 3,5" Diskette geliefert. Für alle PC - Spiele wird als Mindestkonfiguration ein 386er mit 4 MB Ram und VGA Karte empfohlen. Wendet Euch bei Fragen an Martin.

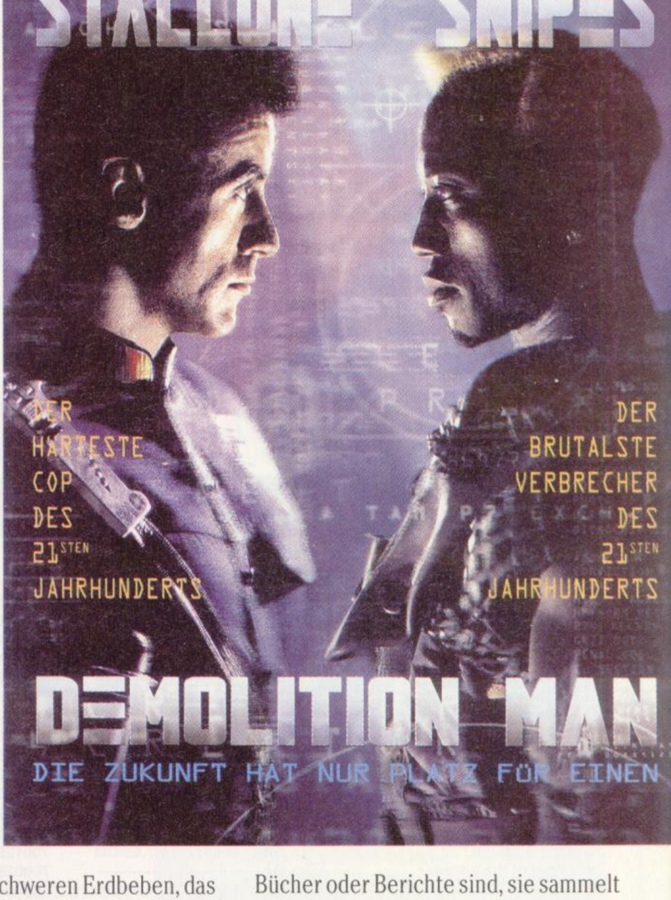
Legende: DA = Deutsche Anleitung KD = komplett Deutsch E = Englisch ML = Multilingual Für die meisten Amiga-Spiele wird 1 MB benötigt!



DEMOLITION MAN

3DO, Hersteller: **Virgin**, England, Muster von: **Hersteller**.

Sylvester Stallone und Wesley Snipes – zwei absolute Leinwand-Superstars – spielen die Hauptrollen im Sci-Fi-Crash-Spektakel "Demolition Man". Nach dem Film gibt's nun das Spiel.



DIE LEBENDE ABRIßBIRNE

Los Angeles 1996: Die Aufstände in der Stadt dauern nun schon über einen Monat an. Für die Polizei ist eine Busentführung die kniffligste Sache. Der Cop John Spartan –

▲ *Wo er bloß steckt?*

auch Demolition Man genannt – weiß ganz genau, wo er zu suchen hat. Aus einem Helikopter springt er direkt über dem Hauptquartier seines Erzfeindes Simon Phoenix ab. Es kommt zu einem wahren Gemetzel zwischen den beiden, das in der Explosion des gesamten Gebäudekomplexes gipfelt.

Spartan verhaftet zwar Phoenix, doch die Geiseln konnten nicht gerettet werden; sie liegen mausetot in den Trümmern. Sowohl Phoenix als auch Spartan werden daraufhin zu 70 Jahren Haft verurteilt. Im hochmodernen Crypto-Gefängnis werden sie tiefgefroren und sollen per Gehirnwäsche resozialisiert werden.

San Angeles 2032: Der Bürgermeister und Gouverneur Cocteau hat nach einem schweren Erdbeben, das Los Angeles dem Erdboden gleichgemacht hat, eine neue Stadt – die Megalopolis San Angeles – gegründet, in der es weder Gewalt und Verbrechen noch Aggressionen gibt. Der große Bruder Computer ist allgegenwärtig und behebt die Sorgen und Nöte mit einfühlsamen Gedudel. Doch bei all dieser Idylle gibt's wie überall Störenfriede und Außenseiter: die Scrabs. Sie hausen im weitverzweigten Kanalsystem der Stadt und verunstalten die Gebäude mit schrillsten Graffiti. Der Anführer der Scrabs ist Edgar Friendly, und unter seiner Führung gehen die Außenseiter gemeinsam gegen das System vor.

Stallone vs Snipes

Plötzlich taucht Simon Phoenix auf, der einen Moment der Unachtsamkeit abgepaßt hat und getürmt ist. Seine Spur ist nicht zu verfehlen. Überall wo er auftaucht, hinterläßt er totale Verwüstung. Die Polizei schaut dem Treiben machtlos zu. Sie ist auch nicht mehr in der Lage zu reagieren. Das einzige, was sie noch zustande bringt, ist das Ausstellen diverser Strafzettel wegen Fluchens auf öffentlichen Plätzen.

So richtig Traute, sich diesem Superpsychopathen entgegenzustellen, hat also keiner mehr. Wie denn auch: In einer Welt, in der Gewalt ein Fremdwort ist, sind die geeigneten Maßnahmen abhanden gekommen. Ein weiterer Punkt kommt hinzu: Phoenix ist nicht nur noch brutaler und rücksichtsloser geworden, sondern verfügt auch über Kenntnisse der modernsten Technik, der Martial Arts und des Computer-Hacking. Alle sind ratlos! Wie ist diesem Supergangster beizukommen?

Da hat Lenina Huxley, eine junge Polizistin, eine glorreiche Idee. Sie ist ein absoluter Fan von alten Sachen. Ob es antiquierte Bücher oder Berichte sind, sie sammelt alles. Lenina erinnert sich an John Spartan und daran, daß er der einzige war, der Phoenix jemals verhaften konnte. Weil der Bürgermeister unbedingt Resultate sehen will, stimmt der Polizeichef Leninas Vorschlag zu, Spartan aus der Haft zu entlassen und ihn auf den Fall anzusetzen.

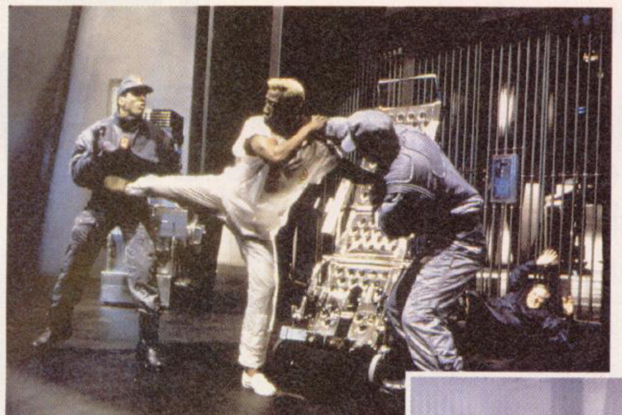
Die Zeit wird knapp, denn Phoenix ist bereits auf dem Weg ins historische Museum von San Angeles, wo die einzigen existenten Waffen zu finden sind. Als John eintrifft, ist schon alles gelaufen. Ganz in Demolition-Man-Manier geht's auch gleich zur Sache, und eine wüste Ballerei beginnt, bei der das hal-



▲ *Müssen die schielen...*







▲ Ätsch, ich hab den rosa Gürtel im Karaoke

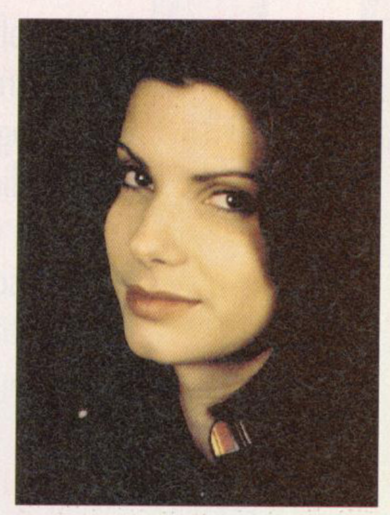
be Museum in Schutt und Asche gelegt wird.

Phoenix kann entkommen und trifft bei seiner Flucht auf Bürgermeister Cocteau. Er richtet die Waffe auf Cocteau, doch irgend etwas hält ihn vom Abdrücken ab. John Spartan beobachtet diese merkwürdige Szene, und langsam kommt ihm die Erkenntnis: Phoenix' Ausbruch war von langer Hand vorbereitet; zu glatt verlief diese Flucht. Die Vermutung wird durch einen Blick auf Phoenix' Rehabilitations-Computerchip bestätigt: An Stelle der Schulung in pazifistischer Lehre wurde er mental in Terrortaktik, Informatik und Martial Arts unterrichtet.

Spartan hat den Braten längst gerochen und herausbekommen, daß Cocteau selbst für den Ausbruch verantwortlich war. Seine Intention dabei: Phoenix sollte Edgar Friendly, den Anführer der Scrabs, aus dem Weg räumen. Friendly war der einzige, der Cocteaus Plan von einer perfekten, harmonischen Welt störte. Doch leider ist ihm das Ganze über den Kopf gewachsen, und die Sache mit Phoenix gleitet ihm aus den Händen. Und dann ist da noch der Demolition Man John Spartan. Als er sich auf die Seite der Scrabs und Edgar Friendlys schlägt, bricht die Hölle los...



▲ Noch ein bißchen schrauben, und ich hab' sein Bein



▲ Na, auch die Kraft der zwei Herzen?



▲ Heißer Tanz und heiße Gegner

Neue Spielkultur?

Die Firma Virgin hat sich des Films angenommen und zunächst für die Systeme 3DO und Mega Drive ein Spiel entwickelt. Dabei handelt es sich aber nicht um ein Game herkömmlicher Machart, vielmehr könnte es als ein Virtuelles-Kino-Spiel bezeichnet werden. Dahinter stecken die vielen Kleinigkeiten, die im Game ihren Niederschlag gefunden haben – beispielsweise die integrierten Filmsequenzen. Die Grafiken des Spiels wurden mit einer Silicon Graphics entwickelt, und der Sound erreicht digitale Qualität. Virgin wollte das Gefühl, das der Film vermittelt, in das Game übertragen, so daß sich der Spieler direkt in die Rolle des John Spartan hineinversetzen kann.

Actionsequenzen, Zweikämpfe und Rollenspielelemente sind miteinander vermischt, jedoch nicht mit abrupten, sondern mit eher fließenden Übergängen. Zum ersten Mal haben Schauspieler wie Sylvester Stallone an der Entwicklung eines Spiels direkt teilgenommen. Sly höchstpersönlich ist in ein Studio gegangen, hat Actionsequenzen vor einem grünen Hintergrund nachstellen und drehen lassen, damit diese später digitalisiert werden konnten. Diese Szenen wurden so geschnitten, daß sie genau ins Gameplay eingepaßt werden konnten.

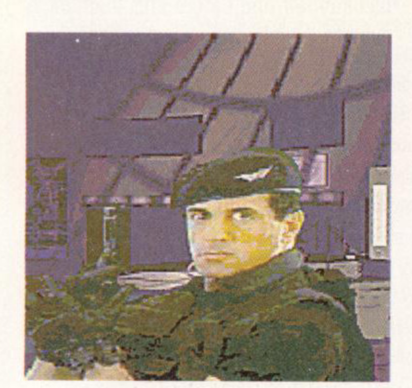
Ein Held dank 3DO?

Der Spieler ist hier fast live der Demolition Man. Er agiert und handelt wie John Spartan im Film. Einem bestimmten Genre läßt sich das Game nicht zuordnen: Es sind sowohl Adventure- und Rollenspiel- als auch Shoot'em-Up-Elemente vorhanden. Dazu kommt, daß das Spiel die gleiche Handlungsdauer wie der Film hat, daß Phrasen, die die Schauspieler sprechen, im Game auftauchen und daß alles selbstverständlich aus dem Blickwinkel John Spartans aus gesehen wird. Man darf also gespannt sein, wann das fertige Produkt in Deutschland erhältlich ist. Ich werde auf jeden Fall schnellstmöglich darüber berichten. ■

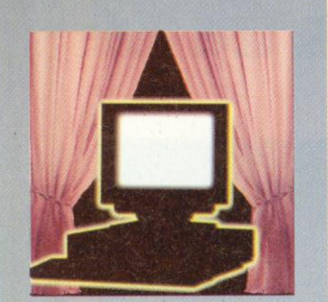
ddf/vb



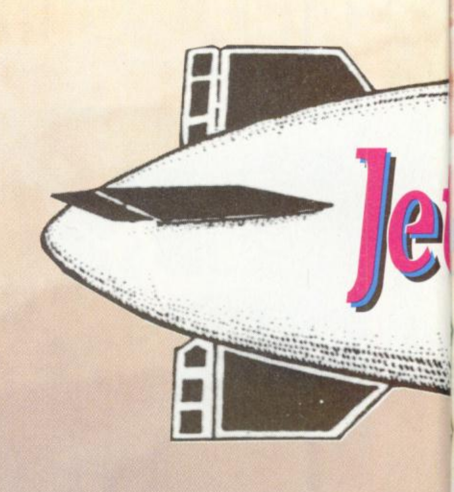
▲ Können diese Augen lügen?



▲ Der digitalisierte Sly



Riesengroß waren sie und unglaublich absturzgefährdet. Nein, wir reden nicht von den neuesten PCs, sondern von den ersten Fluggeräten in den Anfängen der Luftfahrtgeschichte. Anfang dieses Jahrhunderts, als die ersten Pioniere den Erdboden verließen, war die Ära der gewaltigen Zeppeline. Wer sich schon immer darüber geärgert hat, daß die Riesen heute nicht mehr fliegen, kann mit Ikarions Luftschiff-Komplettlösung ein wenig vom Flair jener Zeit einfangen.



Zeppelin zu klassifizieren, ist gar nicht so einfach. Das Spiel ist nicht unbedingt ein Flugsimulator, nur teilweise eine Wirtschaftssimulation, in gewisser Weise ein Adventure und ein wenig auch eine Multimedia-Datensammlung über die ersten vierzig Jahre unseres Jahrhunderts, obwohl es alle diese Genres irgendwie in sich vereinigt. Am ehesten also kann man sagen, es handele sich um eine Komplettlösung zum Thema Luftschiffe.

Nur 40 Jahre

Die Spielhandlung beginnt im Januar 1900. Der Spieler hat gerade die Luftschiffwerft seines Opi geerbt und steht nun vor der Entscheidung, ob er das Ding zu Geld machen und versaufen, oder ob er lieber ein Pionier der Luftfahrt werden, Fluglinien aufbauen, neue Zeppeline entwickeln lassen, die Frau fürs Leben finden und sich dafür von Herrn Kaiser von der Humbug-Mülleimer (Hallo!) mit Orden behängen lassen soll.



▲ *Nicht vergessen, Rosanne anzubaggern*

Keine Frage, wie sich der ambitionierte Spieler entscheidet (halt die Klappe, Marcus!). Zunächst gilt es das Konto zu füllen, einen Haufen Arbeiter und Wissenschaftler einzustellen und mit der Produktion und Weiterentwicklung neuer Luftschifftypen anzufangen. Ein Luftschiff hat man schon, und das ist auch noch in tadellosem Zustand, da es der alte Herr nur an Wochenenden geflogen hat.

ZEPPELIN – Giants of the Sky

PC, 119,95 DM, Hersteller: **Ikarion Software**, 52019 Aachen, Muster von: **Hersteller**.

Zugegeben: Das Anfängermodell ist eine echte Gurke, die aussieht, als hätte man einen Müllsack über einen Papierkorb gestülpt; es bietet Platz für ganze fünf Passagiere und brettert mit sagenhaften 20 km/h durch die Lüfte – sofern es keinen Gegenwind gibt. Mit dem Ding, das in Berlin stationiert ist, sollte man natürlich nicht die Strecke New York – Tokio – Berlin fliegen, aber ein Kurztrip nach Wien liegt allemal im Bereich des Möglichen.

Als zusätzliche Einnahmequelle kann man noch Werbeverträge abschließen und sich für ein paar Wochen eine "Hultscheiß-Bier"-Reklame auf die Ballonhülle pinseln. Nachdem der Fahrpreis festgelegt wurde (um die 500 RM) entscheidet ein Zufallsgenerator, wie viele Passagiere mitfliegen wollen. Danach wird die Kiste betankt und mit Gas gefüllt. Als Füllmaterial stehen Wasserstoff (billig aber explosiv) oder Helium (teuer aber sicher) zur Verfügung. Als alter Sparer mit Hang zu spektakulären Explosionen wähle ich natürlich das günstigere Angebot.

Ein Klick auf den Abreißkalender spult die Ereignisse um eine Woche vor. Mein Luftschiff ist mittlerweile in der Gegend von Nürnberg, und der Radioticker teilt mir mit, daß Königin Viktoria gestorben ist. Da ich jedoch ein Alibi habe, wird noch mal der Kalender angeklickt, und schon kündigt sich Ärger an. Mein Luftschiff bewegt sich auf eine Schlechtwetterfront zu, und ich muß entscheiden, ob ich zurückfahre, die böse Wolke umfliege (Zeitverlust) oder auf Leben und Gesundheit meiner Passagiere sch... und mitten durch den Sturm durchknalle.



▲ *Ist der Zeppelin abgenervt, muß er in die*

Nun ja, mein Luftschiff erreicht Wien ziemlich pünktlich, hat aber einige Dellen in der Hülle, und die leicht grünen Passagiere werden wohl in Zukunft zu Fuß gehen.

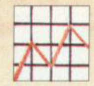
Stadtbummel

Immerhin hat der Flug einiges an Kohle gebracht, die ich nun sinnvoll anlegen muß. Mein Finanzberater Marcus rät mir zu einer Investition in die Wiener Wirtschaft, sprich: zu einem Kneipenbummel. Hier lerne ich dann auch prompt die reizende Rosanne Brixton kennen, die gerne über Luftschiffe fachsimpelt und einem Flirt auch nach extrem plumpen Annäherungsversuchen nicht abgeneigt zu sein



▲ *Let's go downtown*





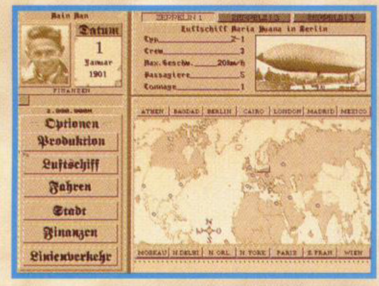
...tzt fliegen sie wieder



...ie Luftschiffwerft

scheint. Nachdem ich mich von Rosie verabschiedet habe, ist es an der Zeit, weiter durch die Luft zu schiffen. Kairo wäre doch ein interessantes Reiseziel, zumal da der Sprit viel billiger ist und ich mit der Reserve gerade noch hinkomme. Also neuen Fahrpreis aushandeln, Passagiere einladen und losfliegen.

Keine drei Wochen später kreist mein Flugkörper über den Pyramiden. Kein Unwetter hat den Flug getrübt, alle Passagiere sind zufrieden, und der Nachrichtenticker teilt mir mit, daß in den Staaten die Gebrüder Wright mit einem Fluggerät herumexperimentieren, das schnell und klein sein soll. Na ja, Phantasten und Spinner hat es schon immer gegeben, und ich bin mir ziemlich sicher, daß die ihre Maschine niemals in die Luft kriegen werden. Außerdem komme ich in die Zeitung, da es noch nie jemand geschafft hat, eine so weite Strecke wie Wien–Kairo in einem Stück zu fliegen. Das bringt Kohle und einen guten Ruf.



▲ Alles, was das Fliegerherz begehrt



▲ Aktien kaufen oder Geld versaufen?

Das Benzin ist in Ägypten wirklich billiger, und ich beschließe, ein Depot zu eröffnen, um gegen eventuelle Verteuerungen abgesichert zu sein. Außerdem sollte ich ein paar Aktien kaufen, um noch viel reicher zu werden.

Der Rückweg über die Strecke Madrid–Berlin verläuft bis auf ein paar Unwetter reibungslos, wenngleich mein Schiff in der heimischen Werft dringend generalüberholt werden muß. Meine Arbeiter haben in der Zwischenzeit ein zweites Schiff gebaut. Die Amis haben großes Interesse daran, und ich soll innerhalb der nächsten zwei Wochen nach New York kommen, um den Handel perfekt zu machen.

Bei meiner derzeitigen Höchstgeschwindigkeit brauche ich das aber gar nicht erst zu versuchen; besser, ich richte eine regelmäßige Fluglinie Wien–Kairo ein, kaufe Büros in beiden Städten und stelle das dazugehörige Personal ein.

Reparaturen und Expansion haben so viel gekostet, daß kaum noch was für die Forschung übrigbleibt. Wandle ich mein junges Unternehmen in eine Aktiengesellschaft um, oder baue ich noch ein paar Fluglinien auf, um unabhängig zu bleiben? Ein Sturm über dem Ärmelkanal nimmt mir die Entscheidung ab und kostet mich ein Luftschiff. Das alles nur, weil mir ein Informant gesteckt hat, daß sich Rosie gerade in London rumtreibt. Wenn du zum Weibe fliegst, vergiß den Rettungsring nicht (Nietzsche)! Wenn ich bis 1940 noch einen guten Schnitt machen will, muß ich mich ein wenig ranhalten.

Rückkehr der Riesen?

"Sieh mal, ein Zeppelin!" Bei diesem Ausruf rucken alle Köpfe automatisch nach oben, und jeder sagt so was wie "Boah" oder "Goil, ey". Liegt es an der relativen Seltenheit der sanften Riesen oder an ihrer ruhigen Erhabenheit, die in unserer hektischen Zeit einen echten Anachronismus darstellt? Der röhrende Tiefflieger in seinem milliardenteuren High-Tech-Gefährt erregt heutzutage allenfalls Unmut. Und mal ehrlich, wer würde nicht wenigstens einmal im Leben gern eine kurze Runde in so einem Teil mitfliegen? Tatsächlich setzen sich immer mehr findige Köpfe mit der Rückkehr der Zeppeline auseinander. Nicht jene Reklame-Luftschiffe, die aus einer Ballonhülle und einer Gondel bestehen (Blimps) und Wind und Wetter relativ hilflos ausgeliefert sind, sondern die gewaltigen Giganten mit starren Rahmen aus den Gründertagen der Luftfahrt. Moderne, leichtere Materialien, sicherere Gase und leistungsfähige Elektromotoren gepaart mit Sonnenkollektoren, von denen man auf der Ballonhülle schon ein paar unterbringen kann, machen die schwerlastfähigen Dinosaurier zum attraktiven Transportmittel der nahen Zukunft. Allerdings gehört dazu ein Riesenaufwand; allein der Bau der Werften, in denen die Dinger gebaut und abgestellt werden, schraubt die Kosten in astronomische Höhen. Aber wer weiß, vielleicht bevölkern die Zeppeline ja demnächst mal wieder die Lüfte. Ich würd's begrüßen. tom

Augenweide

Wie man merkt, ist Zeppelin sehr umfangreich und versucht, das Leben eines Jahrhundertwende-Profi-Luftikus möglichst realistisch einzufangen. Die generelle Aufmachung des Games tut ihren Teil dazu. Alle Grafiken und die authentischen Videos kommen in Super-VGA-Auflösung mit 640x480 Bildpunkten. Auf Farborgien wurde allerdings passenderweise verzichtet, alles ist in klassischen Röteltönen gehalten und hat den Flair von Fox' Tönender Wochenschau. Sieht super aus! Dazu kommen ein genialer Soundtrack von Matthias Steinwachs und eine ausgeklügelte Menüführung.

▼ Stairway to Heaven (Dead Zeppel...

London ...
...usgabe 17. Mai 1901
...elin verunglückt!
...tschiff Maria Juana,
...inen schweren Unfall bei
...uerung einer Schlecht-
Einige Crewmitglieder
...ere Verletzungen.
...n noch einmal

Alles Material basiert auf authentischen Ereignissen, und so ersetzt das Spiel locker das "Große Zeppelin-Lexikon" im Bücherschrank. Neben den Simulationsteilen gibt es auch noch eine Actioneinlage, wenn man an Höhenwettbewerben teilnimmt. Zugegeben: Da ist nicht gerade nervenzerfetzende Spannung drin, aber so etwas war ja ohnehin nicht das herausragende Merkmal der gemütlichen Giganten.

Als Erstlingswerk kann sich Zeppelin von Ikarion auf jeden Fall sehen lassen. Das Programm ist sehr professionell aufgemacht und läßt absolut nichts vermissen. Macht wirklich Spaß. Weiter so!



SEHR GUT

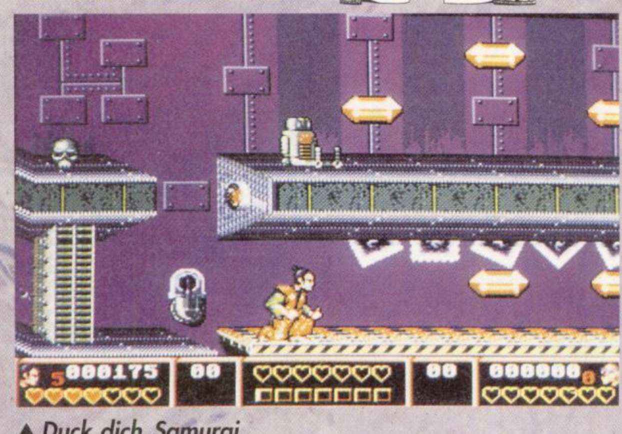
Urteil: 11

Grafik:	11
Sound:	12
Ablauf:	11
Idee:	12
Steuerung:	11

Schicke Aufmachung und eine ausgefallene Spielidee machen Zeppelin zu einem gelungenen Genremix



Als der erste "Samurai" vor über drei Jahren von Imageworks herausgegeben wurde, gab es massenhaft Beifall und Preise. Zuschauer und Fachpresse waren begeistert. Wird SECOND SAMURAI ebenso einschlagen?



▲ *Duck dich, Samurai*

Sei dabei, Samurai

THE SECOND SAMURAI

Amiga, ca. 80 DM, Hersteller: **Vivid Image**, England, Muster von: **Hersteller**.

The First Samurai war ein Spiel mit Kämpfen in mystischen Welten, in denen man den Helden durch klassische Jump'n'Run-Einlagen und diverse Rätsel-Levels jagte. **The Second Samurai** besteht ebenfalls wieder aus beiden Spielsparten, allerdings gibt es wesentlich mehr Puzzles und eine größere Spielumgebung. Ebenso dürfen sich nun zwei Spieler im Two-Player-Mode am Spiel beteiligen, und es gibt jede Menge Sub-Games, also "Spiele im Spiel", die genauso gut wie eigenständige Games sind.

Das Spielareal, in das die Levels eingebettet sind, ist wesentlich vergrößert worden. Es gibt mehrere Wege, um einen Level zu durchqueren, unter Umständen kommt man sich richtiggehend verloren vor. Doch keine Angst: Es gibt keine Sackgassen, man kommt überall weiter. Auf diese Weise kann man einen Level schaffen, ohne auch nur die Hälfte des gesamten Areals zu kennen. Das motiviert für weitere Versuche.

Es gibt drei Hauptlevel, die in sehr kleine Unteretagen aufgeteilt sind. In diesen Etagen verstecken sich dann noch die angesprochenen Extraspiele. In den Einzelspielen sind so viele einzelne Gegenstände und Gegner versteckt, daß man gar nicht aufzählen kann, welchen "Erfolg" eine Berührung mit ihnen nach sich ziehen kann.

Zum Beispiel gibt es in einem Tempel eine goldene Statue. Versucht man sie mit dem Schwert zu zerstören, hagelt es im nächsten Augenblick Pfeile von der Decke. Schaut man sich jedoch noch etwas genauer um, dann findet man eine zweite Statue, die man transportieren kann. Stellt man diese dann neben die erste, dann öffnet sich plötzlich ein Geheimgang, durch den man zu einem der "Sub-Games" gelangt.

Um den jeweiligen Level zu beenden, ist es allerdings nicht notwendig, die "Sub-Games" zu spielen. Findet man die diversen Zu- oder Eingänge nicht, kann man das Game trotzdem weiterspielen. Allerdings fehlt dann eine Menge – vor allem die "Experience Points", die dafür sorgen, daß man bessere Waffen bekommt. Ohne eine gewisse Anzahl an Punkten sieht man zwar die Extras, kann sie jedoch nicht einsammeln.

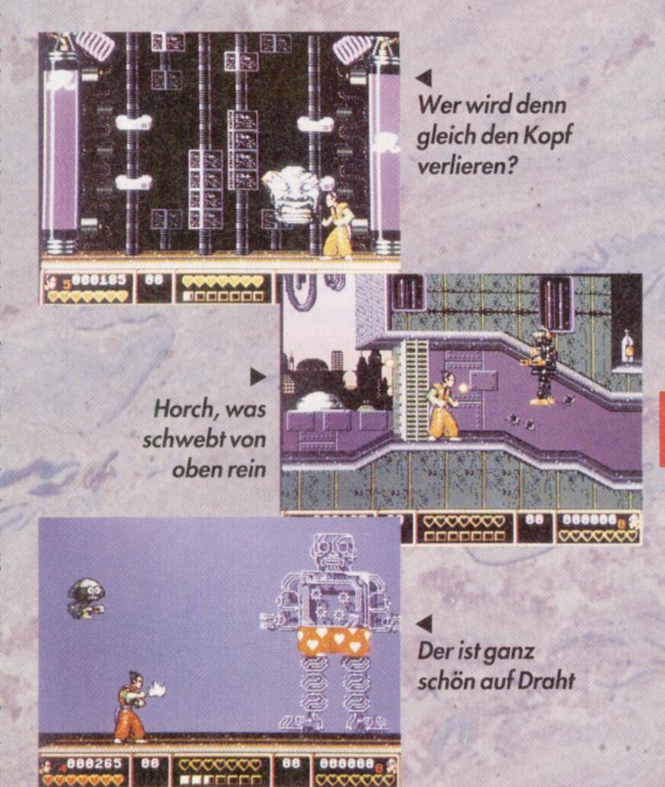
Außer der Möglichkeit, Gegenstände einzusammeln und in den Sub-Levels Sonderpunkte einzuheimsen, darf man sich aber noch der Hauptaufgabe stellen: dem Besiegen der vielen Gegner. Dabei hat man sich nicht mit "leichten" Widersachern in den Levels und einem Hauptfeind am Ende der Levels begnügt. Nein, gleich zu Anfang geht es richtig los, da tauchen wirklich gute Kämpfer auf. Trotzdem braucht man sich keine Sorgen zu machen. Stellt man es richtig an, klappt das mit dem Weiterkommen schneller als man denkt.

Die drei Hauptlevels haben unterschiedliche Themen: Da wären zum einen das geheimnisvolle Twilight, ein Hi-Tech-/Shooting-Level sowie der Kampf im traditionellen Japan. Im Twilight-Level liegt der Schwerpunkt auf dem typischen Plattformspiel; man springt nach oben oder unten, immer auf der Suche nach den wichtigsten Gegenständen oder Besonderheiten. Im zweiten Level besteigt der Samurai ein Fluggerät, um im vertikalen Scrolling gegen die vielen Feinde anzutreten. Hier ist man bewußt vom alten Konzept des Samurai-Games weggegangen.

Im Japan-Level trifft man auf einen guten, alten Bekannten aus dem ersten Teil. Es muß nämlich der Dämon, den man damals nicht besiegen konnte, endlich in die ewigen Jagdgründe geschickt werden.

The Second Samurai verfügt über Parallax-Scrolling, einen größeren und mächtigeren Spielcharakter, der mit mehr als 20 Joystick-Bewegungen gelenkt wird, wobei die Aktivierung der jeweiligen Waffensysteme mitgerechnet wird. Was Vivid Image, das Programmiererteam, mit diesem Spiel geschaffen hat, ist einfach großartig. Und das schlägt sich auch in den Noten nieder. ■

ddf/jb



◀ *Wer wird denn gleich den Kopf verlieren?*

▶ *Horch, was schwebt von oben rein*

◀ *Der ist ganz schön auf Draht*



Urteil: 10 GUT

Grafik:	10
Sound:	11
Ablauf:	11
Idee:	9
Steuerung:	11

Der zweite Samurai ist der bisher stärkste

Wildschwein und Zaubertrank



Wenn Nintendos Geräte von Infogrames mit Gallier-Software versorgt werden, darf Sega natürlich nicht fehlen und bastelt kurzerhand ein eigenes Asterix-Spiel.

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

Mega Drive, 129,95 DM, Hersteller: **Sega**, Japan, Muster von: **Sega Deutschland**.

Wir schreiben das Jahr... Stop! Diesen abgelutschten Anfang könnt Ihr in der Anleitung, im Spiel, in anderen Softwaremagazinen oder jedem beliebigen Asterix-Heft nachlesen. Deshalb ohne Umschweife direkt ins Spiel.

Asterix steht in dem uns allen wohlbekannten Dorf, kann hüpfen und natürlich den Römern – Paff! – eins auf die Nase hauen. Miraculix und Idefix wurden von den Römern nach Rom verschleppt. Also auf nach Rom!

Das Ganze ist – Surprise, Surprise – ein Jump'n'Run geworden. Die erste Runde ist geradezu lächerlich einfach. Danach geht's schnell zur Sache, und wenn man nicht vor Beginn des Spielens das Gehirn einschaltet, kommt man schnell in scheinbar ausweglose Situationen. Mit der Zeit werden die Levels verwinkelter, und man stellt fest, daß eben doch nicht alle Wege nach Rom führen. Und man verflucht, daß man noch einen weiten Weg bis zum ersten Paßwort hat.

Weitere Erkenntnisse der nächsten Runden: ordentlich Abwechslung, ohne daß das Game in irgendeiner Form originell wäre. Wer Asterix kauft, wird sicher nicht enttäuscht. Trotzdem: Wer sich statt dessen ein Asterix-Heft und Aladdin, Sonic oder Rocket Knight besorgt, hat wahrscheinlich mehr Spaß.





Die Hölle könnte ein angenehmer Platz sein: ein warmes Schlafplätzchen, eine warme Mahlzeit pro Tag, Ruhe und Frieden – wenn nicht einmal im Jahr der große Rat tagen würde.

Teufel haben's auch nicht leicht

LITIL DIVIL

PC (VGA, 8 MB auf der Festplatte), **ca. 100 DM**, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Gremlin Graphics**, England, Muster von: **Softgold**.

Ein einziges Mal im Jahr, dann, wenn sich die Ältesten unter den Teufeln in der Kammer der Ahnen treffen, wird jeder aus dem Einerlei des Alltags gerissen. Dann ist es vorbei mit der Faulenzerei, dann wird nicht mehr geschnarcht, gefuttert und eintönig in den Tag gelebt, dann beginnt das große Zittern. Und alles nur deshalb, weil wieder die Zeit für einen unter den Teufeln gekommen ist, sich in das größte Abenteuer, aber auch in die größte Gefahr zu begeben. Es geht schlicht und einfach um die Beschaffung der Wunderpizza.

Immer auf die Kleinen

Mutt ist ein kleiner Teufel, ein "Little Devil", in der Sprache der Teufel Litil Divil genannt. Er ist ein kleiner, fauler Kerl, der nur anläßlich der Ältestenversammlung aufwacht und sich zum Wahlplatz begibt. Dort muß er wie die anderen in einen Topf greifen und ein Hölzchen ziehen. Wie der Teufel es will (wenn man schon von ihm spricht...), zieht Mutt ausgerechnet das kürzeste Hölzchen, was von den anderen Teufeln mit Begeisterung gesehen wird. Kein Wunder, steht doch die Beschaffung der Wunderpizza auf Platz 14203044 der nach unten offenen Beliebtheitsskala.

Was tun? Guter Rat ist teuer. Drücken geht nicht, das würden die anderen übelnehmen. Also wird kurzerhand der Stock zur Abwehr wildgewordener Unterweltsbewohner gegriffen, und man begibt sich damit auf den Weg zur Oberwelt. Leider gibt es dazwischen das Chaos-Labyrinth, und das ist ein Platz, den selbst die Teufel fürchten.

Litil Divil zeigt sich nach der Installation von sechs HD-Disketten von der lustigen Seite. Der kleine, rote Mutt, ein Teufel, wie er im Buche steht, wurde so nett gezeichnet, daß man sich sogar schon überlegt, eine Zeichentrickfigur daraus zu machen. Das allein gibt allerdings noch kein gutes Spiel; dazu gehört ein bißchen mehr. Und Litil Divil hat eine Menge zu bieten.

▲ Das ist NICHT Spiderman

Hinter dem Eingang zum Höhlensystem sieht man Mutt in einem Tunnel vor sich. Durch Steuern mit Joystick oder Tastatur treibt man ihn nach vorne, nach rechts oder links und nach hinten (zum Spieler hin). Im System sind alle Gänge zu erkunden, ansonsten kommt man nicht weiter. In den Gängen sind Räume versteckt, die durch Türen gekennzeichnet sind. Diese Türen muß man eintreten (man ist schließlich kein Engel...) und den dahinterliegenden Raum erkunden. Man findet entweder einen Aktionsraum, einen Bonusraum oder einen Save-Raum.

Im Aktionsraum trifft man auf Lebewesen oder Gegenstände, die man besiegen oder bekommen muß. Da wäre zum Beispiel die Riesenspinne, die jedoch nur dann zu besiegen ist, wenn man ein geeignetes Gegenmittel besitzt. Geeignete Gegenmittel bekommt man im Bonusraum, aber leider nur, wenn man entsprechende Geldmittel besitzt. Die Geldmittel wiederum bekommt man nur, wenn man vorher wertvolle Sachen auf dem Boden gefunden hat.

Ab und zu treibt man sogar Schlüssel auf, die geschlossene Türen öffnen. Und den Save-Raum – dort kann man den Spielstand abspeichern – erreicht man erst, wenn man das Rätsel eines Levels gelöst hat. Ein Level besteht aus einer Anzahl von Gängen, mehreren Räumen, einem Bonus- und einem Save-Raum.



▲ Manche Fallen sind etwas unangenehm

Die Rätsel haben teilweise einen hohen Schwierigkeitsgrad. Bis man dahinterkommt, welche Hilfsmittel man wo einsetzt, vergeht einige Zeit. Außerdem wird das Laufen im Labyrinth nicht gerade leicht gemacht. Neben diversen Fallen schlägt leider auch die Steuerung zu: Es ist manchmal nicht ganz ersichtlich, wohin Mutt gehen will. Bei Löchern im Boden ist es ganz besonders schlimm: Geht man nach vorne, sieht man sie noch und kann springen (was auch nicht immer gelingt). Geht man jedoch auf den Monitor zu, tauchen die Fallen erst dann auf, wenn man schon drinliegt. Das hört erst nach der nächsten Biegung auf, wenn Mutt wieder "gedreht" wurde.

Auch die Zwischenspeicherung ist nicht schön. Das geht nur, wenn man sich in der entsprechenden Kammer befindet, ein Zwischenspeichern nach Bestehen eines Kammerabenteuers ist nicht möglich. Somit geht man schneller in die "ewigen Höllengründe" ein, als einem lieb ist.

ASM Urteil: 9 GUT

Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	7
Humor:	10
Steuerung:	6

Wenn die Steuerung besser wäre, gäb's 'nen Hitstern



Von bösen Mächten gnadenlos gefesselt

GAUNTLET 4

Mega Drive, ca. 120 DM, Hersteller: **Tengen**, England, Muster von: **Hersteller.**

Daß ich das auf meine alten Tage noch erleben darf: eine meiner ehemaligen Lieblings-Automatenumsetzungen taufrisch und originalgetreu zum Leben erwacht.

ASM HIT

Ich erzähle mal alles von Anfang an. Irgendein grauer Novembernachmittag (es könnte auch ein sonniger Julimorgen gewesen sein, aber das klingt nicht so schön trist), und ich warf einen ersten Blick auf die CPC-Version der von allen langerwarteten Umsetzung von **Gauntlet**. Warum die so heißersehnt war, leuchtete mir nicht so recht ein. Die Spielfigur war so ziemlich das Mickrigste, was ich bis dahin zu Gesicht bekommen hatte, die restliche Grafik von grausamer Schlichtheit – und erst das Spielprinzip! Tja, jede Menge schwabbelige weiße Kleckse stürzten auf mich ein, und für jeden, den ich abschoß, kamen fünf neue nach. Wie es kam, daß ich überhaupt weitergespielt habe, ist mir rätselhaft. Aber ich habe weitergespielt. Und das nicht zu knapp.



▲ *Erst die Arbeit, dann der stärkende Trank*

Ergebnis der weiteren Untersuchung des Spiels war, daß man sich vor dem Strom neuentstehender Feinde schützen kann, indem man den Punkt befeuert, aus dem sie schlüpfen. Auch die primitiven Labyrinthe der ersten Levels wurden bald anspruchsvoller – verwinkelt, voll mit Feinden und verschlossenen Türen, für die man zuerst Schlüssel finden mußte, um bis zum Ausgang vorzudringen. Mit der Zeit entwickelte man Techniken, um sich die einzelnen Monster am leichtesten vom Hals zu halten. Dann fand man Zaubertränke, die die Schußkraft oder die Rüstung verbesserten, magische Items, die unsichtbar machten, Teleporter...

Ähm, für alle, die es noch nicht gerafft haben: Das ist natürlich nicht nur das Spielprinzip der uralten CPC-Version, sondern auch der soeben erschienenen Nachfolgerin auf dem Mega-Drive, die allerdings mit deutlich detaillierterer Grafik aufwartet. Höhere Auflösung hin, erweiterte Farbenpracht her: Grafisch ist und bleibt die Darstellung der Labyrinthe in Draufsicht reichlich öde, auch wenn sie auf den Pixel dem Automaten gleicht. Dafür schmettern aufstachelnde und düstere Melodien aus dem Lautsprecher, die bei der Jagd nach Highscores: so richtig Laune machen. Apropos Jagd nach Highscores. Das ist tatsächlich die Hauptmotivation des Games. Denn wenn man eine Ladung Magie dabei hat und mit dieser Gevatter Tod persönlich niedermäht, funkeln die Augen – und der Punktestand erhöht sich schlagartig. Wenn man aber so ganz ohne Zauberkraft dasteht, sieht's wesentlich düsterer aus. Der Alte hat zwar keine Sense, kann einem ansonsten furchtlosen Krieger aber ganz schön Angst einjagen.

Schade ist in diesem Zusammenhang eigentlich nur, daß man dem Modul keine Batterie zur Highscore-Speicherung verpaßt hat. So muß man eben selbst eine Liste schreiben. Außer dem normalen Arcade-Modus gibt's unter anderem noch einen Abenteuer-Modus, in dem ein Geheimnis gelüftet werden muß. Zu diesem Zweck kann man sogar mit herumstehenden Wesen reden.

Was das eigentlich Faszinierende an Gauntlet ist, läßt sich nicht so lei..cht beschreiben. Aber wer einmal mit den letzten paar Energiepunkten noch eine Mahlzeit erhascht hat, wird dem Zauber erliegen. Ein geniales Spiel bleibt ein geniales Spiel, egal, ob man nun das Jahr 1985 oder 1994 schreibt. Spiele mit ähnlichem Ablauf gibt es wenige, und die Vier-Spieler-Option für Besitzer eines entsprechenden Adapters ist ein Extra-Sahne-Bonbon. Stürzt Euch in die Dungeons!

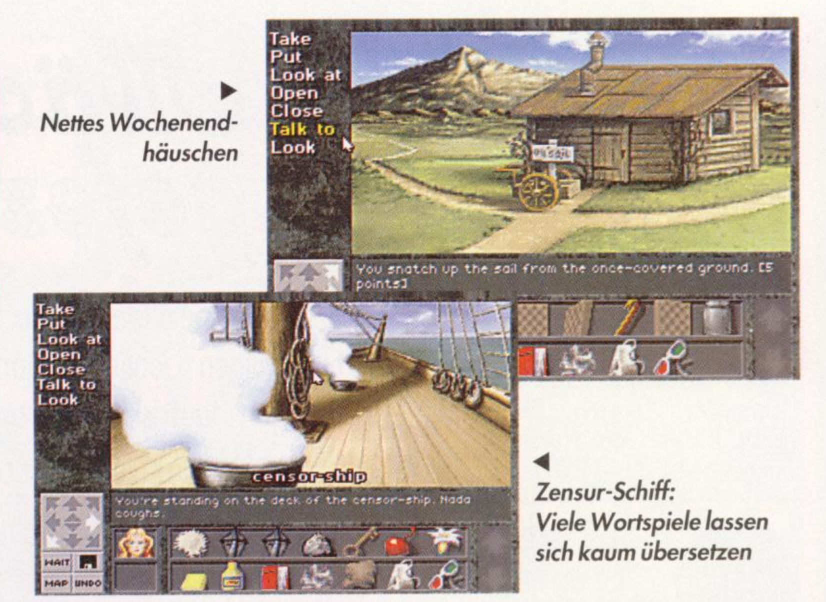
ASM Urteil: 10 GUT

Grafik:	6
Sound:	11
Ablauf:	11
Dauerspaß:	10
Idee:	11

Wer Gauntlet nicht kennt, versäumt eines der eigenwilligsten Ballerspiele

Entzaubert

Was passiert, wenn ein Computerspiel auf einmal Wirklichkeit wird? Wenn Du Dich plötzlich in Deinem Monitor wiederfindest und an Magie glauben sollst? Und solange Du letzteres nicht tust, läufst Du selbst in Monitorform herum? Genau das geschieht mit Deinem Helden Dug, den Du in dieser Geschichte steuerst.



▶ *Nettes Wochenend-häuschen*

◀ *Zensur-Schiff: Viele Wortspiele lassen sich kaum übersetzen*

Companions of Xanth baut auf einer Romanserie von Fantasy-Autor Piers Anthony auf. In diesen Romanen existiert zum einen die magische Welt Xanth und parallel dazu die Erdenwelt Mundania, zu der die Bewohner von Xanth ein ziemlich gestörtes Verhältnis haben. Technik und Magie – das ergibt eine brisante Mischung. Damit Du dem Ganzen nicht völlig unvorbereitet gegenüberstehst, kannst Du Dich mit dem beiliegenden Taschenbuch "Demons Don't Dream" über die speziellen Eigenschaften dieser Welten (und über das Spiel) bestens informieren.

Als computerbegeisterter, unwissender Mundanier hast Du, beziehungsweise hat Dein Held es natürlich relativ schwer, sich in Xanth zurechtzufinden, einer Welt voller Fabelwesen und Magie. Zumal Du ja nicht freiwillig in diese Situation geraten bist, sondern als unschuldiges Opfer einer Wette zwischen zwei Dämonen herhalten mußt. Eine nette Introsequenz erzählt Dir die ganze Geschichte, und sobald Du es geschafft hast (auch im Spiel), Deinen Computer hochzufahren, bist Du auch schon mittendrin.

▲ *Konferenz bei Kerzenschein*

Grundy, der Golem, empfängt Dich im Monitor, der die Tür zu der anderen Welt darstellt, mit freundlichen Worten und zeigt Dir vier Bewohner von Xanth, unter denen Du Dir einen als Begleiter aussuchen kannst. Hier ärgert das Programm gleich zum ersten Mal, denn Aussuchen stimmt nicht so ganz. Es gibt nämlich keine vier Lösungswege, sondern nur einen, und der ist auch nur mit einem bestimmten Charakter spielbar. Also ist Versuch und Irrtum angesagt, bis Du herausbekommen hast, welcher der "Richtige" ist. Dieser Gefährte, oder besser die Gefährtin, fungiert hauptsächlich als quasi ständig präsente Lösungshilfe, die Dich im Notfall durch alle schwierigen Situationen lotst und auf Anfrage stets die richtige Lösung parat hat. Das allein zeigt schon, daß sich der Schwierigkeitsgrad des Adventures in moderaten Grenzen hält und es deshalb für Profis weniger geeignet ist.

Die musikalische Untermalung paßt sich der Atmosphäre in den einzelnen Szenen recht gut an und wirkt niemals aufdringlich. Grafisch schwankt das Spiel dagegen zwischen mäßig und sehr schön – man merkt eben deutlich, daß das Softwarehaus **Legend** seine Wurzeln bei Textadventures hat und sich mit Grafikabenteuern noch etwas schwerer tut. So wirst Du nur selten mit Animationen verwöhnt, darfst dafür aber häufig längere (englische) Textpassagen lesen.

Mit lästiger Tipperei mußt Du Dich trotzdem nicht herumplagen. Die Antworten bei Dialogen oder Rätseln lassen sich im Multiple-Choice-Verfahren per Mausklick anwählen und führen eigentlich immer in die richtige Richtung, da der Handlungsstrang sehr eingleisig, wenn auch nicht immer logisch verläuft. Manchmal erscheinen Gestalten aus dem Roman völlig aus dem Zusammenhang gerissen (wie der Zentaur, nachdem Du gerade den Drachen ausgetrickst hast), was der Geschichte nicht gerade zuträglich ist.

Durch die einfach zu bedienende Save-Funktion kannst Du speichern, so oft Du willst. Das hilft enorm beim Lösen der Puzzles, die oft sehr auf amerikanischen Wortspielereien basieren und daher hierzulande ebenfalls nicht immer unbedingt logisch erscheinen. Eine Funktion, mit der ein letzter (falscher) Zug zurückgenommen werden kann, ist ebenfalls vorhanden.

Grundvoraussetzung für unbeschwerten Spielspaß ist jedoch eine nicht nur oberflächliche Beherrschung der englischen Sprache, weil sonst viele Nuancen des reichlich vorhandenen Sprachwitzes verloren gehen. An eine Übersetzung wird zwar gedacht, ob und wann sie allerdings realisiert wird, steht noch in den Sternen von Xanth.

COMPANIONS OF XANTH

PC (286/20, 8 MB auf der Festplatte), **ca. 100 DM**, Hersteller: **Legend Entertainment**, USA, Muster von: **Accolade**, England.

Piers Anthony...

...ist der geistige Vater der Welt Xanth. In seinen Xanth-Romanen, von denen die meisten beim Bastei-Lübbe-Verlag (Bergisch-Gladbach) in einer deutschen Übersetzung erschienen sind, erweckt er viele originelle Charaktere zum Leben und läßt unsere technisch dominierte Welt in Konkurrenz zu einer magischen treten. Die Geschichten in den Büchern laufen im Vergleich zum Spiel sehr viel logischer und trotzdem bunter ab. Es ist eben sehr schwer, eine so komplexe Welt wie die von Xanth in ein doch recht kurzes Computerspiel zu bannen. Wenn Du märchenhafte Fantasy magst, solltest Du ruhig mal einen Blick in die Xanth-Bücher werfen – sie machen trotz der manchmal etwas holprigen Übersetzung viel Spaß.





YOUNG MERLIN

Super NES, ca. 130 DM, Hersteller: **Westwood**, USA, Muster von: **Virgin**, England.

Als Merlin noch ein Junge war und von König Artus noch nicht das Geringste wußte, bestand er ein Abenteuer, das er uns bildlich auf dem SNES erzählt.

ASM HIT

Westwood, eine amerikanische Softwarefirma, hat das Wagnis auf sich genommen, ein Adventure im Stil von Sierra für das Super NES zu entwickeln. Adventures und Rollenspiele auf Konsolen unterzubringen, erfordert eine Menge an



▲ *Immer diese Schweinereien, gegen die kommt man kaum an*

Zaubern will gelernt sein

Einschränkungen, die jedoch nicht dazu führen dürfen, daß das Spiel an Komplexität und Spielbarkeit leidet.

Der Spieler übernimmt die Rolle des jungen Merlin, der sich auf die Suche nach einem Mädchen begibt und dabei von einer Gefahr in die andere stolpert. Er muß in einem Wald eine Blume suchen und finden, aus einem geheimnisvollen Teich Wasser aufnehmen und ein Höhlensystem erforschen. Um den Helden mit Leichtigkeit durch die Story zu lenken, entwarf Westwood ein ausgefeiltes Menüsystem, aus dem mit dem Joypad gewählt wird. Merlin kann so Gegenstände untersuchen, aufnehmen, weglegen, aber auch zaubern und kämpfen und mit anderen Spielfiguren reden.

Das Spiel enthält massenhaft Rätsel und gibt dem Spieler nicht das Gefühl, sich "nur" vor einer Konsole zu befinden. Der Spielspaß kann somit außergewöhnlich lange anhalten. Westwood hat es darüber hinaus geschafft, daß das Game vollständig mit dreidimensionaler Grafik ausgestattet wurde; dazu gibt es jede Menge digitalisierten Sound und geschickt inszenierte Animationen.

Die Story um den jungen Merlin und seine Abenteuer ist gut durchdacht, die Rätsel sind nicht zu leicht und die Aufmachung sieht tatsächlich den "großen" Adventures auf den Tastatur-Computern sehr ähnlich. Mit Young Merlin bekommt man auf dem SNES ein wirklich tolles Spiel zu sehen. ■

ddf/vb

Urteil: 10 GUT

Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	10
Atmosphäre:	10
Spielstärke:	11

Young Merlin auf dem SNES ist ein Top-Game



▲ *Spannende Zweikämpfe machen den Spielreiz aus*



▲ *Die rührende Liebesszene darf natürlich nicht fehlen*

Formel 1 für Sci-Fi-Fans

CYBERRACE

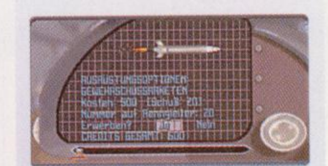
PC (386/25, VGA), **ca. 120 DM**, Hersteller: **Cyberdreams**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Die Zukunft: Kriege werden nicht mehr in riesigen Materialschlachten ausgetragen, sondern mit einer Rennserie. Verschiedene Rassen dieser Galaxis kämpfen gegeneinander.

Die Firma Cyberdreams hat sich mit *Dark Seed* einen Namen in der Szene gemacht. Ihr Erfolgsrezept: große Künstler verpflichten und ein Spiel daraus machen. So stand Alien-Formgeber H.R. Giger für die beklemmenden Grafiken von *Dark Seed* Pate. Für **Cyberrace** holten sich die Cyberdreamer Syd Mead heran. Er schuf für den Film Blade Runner die Atmosphäre des Los Angeles im 21. Jahrhundert und entwarf das Motorradrennen für den Disney-Film Tron. Nun steckte er seine Nase ins Computerspiel und designte die Renngleiter für Cyberrace.

Das Terrain für die Kurse wurde mit der Voxel-Technik bearbeitet, die seinerzeit bei der Hubschraubersimulation Comanche für Aufsehen sorgte. Fünf Teams treten gegeneinander an. Auf einer abgesteckten Berg- und Talbahn über Seen, Berge, durch Schluchten und Flußtäler geht es vor allem um Geschwindigkeit. Es gibt nur den Sieg, ein zweiter Platz bedeutet gar nichts. Sportliche Fairneß ist auch nicht gefragt: Das Problem bei diesem Rennen besteht darin, daß es keine Regeln gibt. Extras wie Schutzschilde und Waffen sind begehrte Objekte, die mit den Preisgeldern eingekauft werden können. Zudem lassen sich ein paar Leute für harte Credits in Sachen Infos und Sabotage dienstbar machen.

Alles in allem ist Cyberrace nicht das schlechteste Rennspiel auf dem Markt, nach den vielversprechenden Ankündigungen jedoch trotzdem ein wenig dürftig in der Spieltiefe. Die Sprachausgabe zu Beginn kann man wohl eher unter "Lachnummer" abtun, da der Held in vorpubertärer Frequenz vor sich hinlispelt. Syd-Mead-Freaks und Rennfans dürften aber auf jeden Fall ihren Spaß am rasanten Spiel mit den Gleitern haben.











▲ *Eine kleine Auswahl an Extras für die Ausstattung der Raumgleiter*



▲ *Das Instrumentarium erinnert stark an Wing Commander*







Helden gesucht

DISPOSABLE HERO

Amiga 500, 1200, 3000, ca. 90 DM, Hersteller: **Gremlin Graphics Software**, England, Muster von: **Hersteller**.

Und schon wieder ein Ballerspiel der üblichen Machart – dachte ich zumindest beim Öffnen der Verpackung. Doch Irren ist ja bekanntlich menschlich...

Das neueste Erzeugnis aus dem Hause Gremlin nennt sich **Disposable Hero**. Die Story um das Spiel ist altbekannt: Man sitzt in einem Miniflieger und kämpft gegen in Schwärmen auftretende gegnerische Formationen. Und das kam – laut Handbuch – so: Während der Eroberung des Weltraums stieß die Menschheit nicht nur auf friedliebende Lebewesen, mit denen man gemütlich Handel treiben konnte, sondern leider auch auf kriegerische Völker. Diese verwickelten die Menschheit in langanhaltende Kriege (was sonst...) und warfen die Erde mit ihrer Bevölkerung technologisch ins zwanzigste Jahrhundert zurück.



Das ist NICHT Legoland...

Aber es gibt immer noch eine Chance: Heimlich wurde ein Raumschiff nach alten Unterlagen gebaut (bitte nicht auf die Logik achten!), das nun durch die Blockade der Fremden durchschlüpfen, zu einem Industrieplaneten fliegen und dort allerneueste Waffenpläne in das entsprechende Material umsetzen soll.

Disposable Hero zeigt sich in gewohnter Weise: Ein horizontal fliegendes Objekt mit Frontbewaffnung feuert auf alles, was aus den Ecken des Bildschirms kommt. Allerdings wirken die Hintergründe und Gegner ein wenig surrealistisch, was wohl an der guten Farbwahl und den sauber gezeichneten Einzelheiten liegt.

Insgesamt fünf Hauptlevels darf man mit bis zu 32 verschiedenen Waffensystemen "befrieden". Die Animation der "Flieger" und der Waffen ist Gremlin gut gelungen. Alles im Spiel ist nicht nur bunt, man könnte es im positiven Sinne sogar als "grell" bezeichnen. Dazu gibt's noch richtig schönen Sound – Stücke, die mit Sound- oder Noisetracker (beziehungsweise anderen Trackern) entstanden sind, klingen im Original immer besser als durch PC-SoundBlaster gepustet. Dementsprechend bekommt das Spiel auch gute Noten.



Es gibt was Neues von der Plattform-Front: FIRE & ICE nennt sich das Abenteuer um einen Hund auf Schatzjagd.

Feuer-Wasser

FIRE & ICE

Amiga, ca. 80 DM, geplant für: **PC**, Hersteller: **Virgin**, England, Muster von: **Hersteller**.

Fire & Ice wird es außer für den Amiga auch für den PC geben. Von der Machart her erinnert das Game aber eher an ein Konsolenspiel. Hauptperson ist ein großer Hund mit Schlabberohren, der in einer Umgebung sein Herrchen wiederfinden will, die der von Robocod 2 nicht unähnlich sieht. Dazu reist er in der ganzen Weltgeschichte herum – genauer gesagt, durch sieben verschiedene Landschaftsformen, zum Beispiel die Arktis, Schottland, aber auch ein Unterwasserreich oder den Dschungel. Schließlich erreicht man das Aztekenreich (über chronologische Reihenfolgen sollte man sich möglichst wenig Gedanken machen).

Das Ziel des Spiels besteht darin, fünf Teile eines Schlüssels zu finden, der die Tür zu Herrchens Zuhause öffnet. Daneben muß man sich mit allerlei seltsamen Figuren herumschlagen, die den Heimweg nicht gerade leicht machen. Um diese Gegner zu erledigen, muß man sie zuerst einfrieren – dazu nimmt man eine entsprechende Waffe – und danach durch einen geschickten Sprung von oben auflösen. Springt man nicht, tauen die Biester nach einigen Minuten wieder auf und fangen erneut mit der Störerei an. Im ersten Level sind es Walrösser, Pinguine und andere niedliche Kreaturen. Überall gibt es versteckte Extras in den Levels. Um die zu bekommen, sollte man schon mal einen Sprung wagen oder nach seltsamen Unregelmäßigkeiten in der Landschaft Ausschau halten. Unter Wasser muß man schwimmen, was sich auf die Geschwindigkeit negativ auswirkt. Man kann sich aber auch springend über sich öffnende und schließende Muscheln bewegen oder auf Schildkröten reiten.

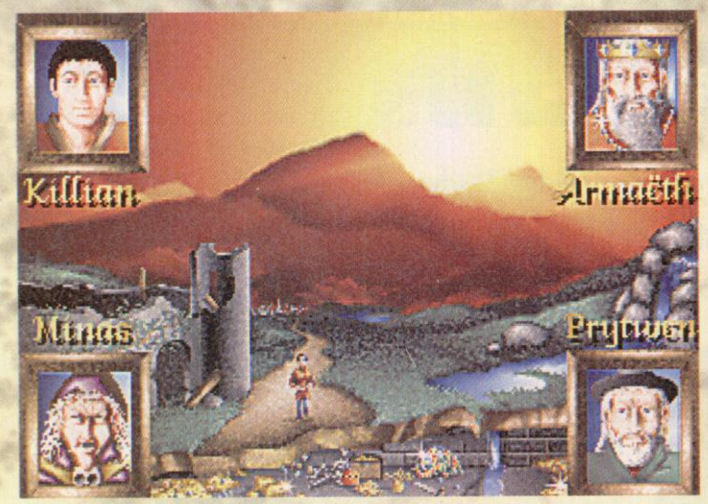


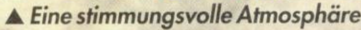
▲ Der Pinguin langt doppelt hin

Im Urwald wollen einem Eingeborene ans Hundeleder, die mit Pfeilen schießen. Dort gibt es aber auch Wolken, die sich durch Beschuß mit dem Freezer zuerst in Regen- und dann in Schneewolken verwandeln. Fällt der Schnee, kann man sich Schneebälle holen und als Munition verwenden. In der ägyptischen Welt kommt schließlich so ziemlich alles zusammen, was an Unbill aufzutreiben ist – inklusive des großen Endgegners. Man muß schon sehr geschickt sein, um dem die Stirn bieten zu können. ■

ddf






▲ Eine stimmungsvolle Atmosphäre



▲ Ob der See wohl kalt ist?

Das verlorene Land

ARMAETH – THE LOST KINGDOM

PC, ca. 100 DM, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Real World Software**, England, Muster von: **Grandslam**, England.

GRANDSLAM wagt sich mit ARMAETH – THE LOST KINGDOM in Adventure-Gefilde. Es geht um ein verlorenes Königreich – Abenteuer, Spannung und Action sind angesagt.

Killian heißt der Retter eines verlorenen Königreichs, und Ihr sollt seine Rolle übernehmen. Im Abenteuer rund um **Armaeth** ist Killian derjenige, der die Rätsel löst und sich auf den Weg macht, um verborgene Schätze zu heben. Die Welt von Armaeth enthält viele freundlich, aber auch viele feindlich gesinnte Bewohner. Wie es bei solchen Abenteuern üblich ist, geht es nicht ohne Magie und Zauber.

Killian findet viele Gegenstände, die ihm nützlich erscheinen. Anders jedoch als bei gewöhnlichen Adventure-Gegenständen unterscheiden sich diese Utensilien in vielfältiger Weise. Manche können sehr hilfreich sein, manche allerdings völlig bedeutungslos. Einige haben magische Kräfte, andere verwandeln sich, während man sie bei sich hat. Um voranzukommen, muß man daher versuchen, die Gegenstände so schnell wie möglich da einzusetzen, wo sie am meisten gebraucht werden. Unterwegs trifft Killian auf viele Rätsel, von denen sich jedes auf mehrere Weisen bewältigen läßt. So kann man Armaeth sogar mehrmals spielen, ohne daß sich alles exakt wiederholt.

Trifft man auf andere Spielfiguren, dann darf man sich im Multiple-Choice-Verfahren mit ihnen unterhalten. Dazu sucht man sich die entsprechende Antwort aus mehreren angebotenen aus und klickt sie mit der Maus an. Bei Gegnern, die einen Kampf fordern, wurde auf ein realistisches Geschehen Wert gelegt. Das Spiel enthält alle Elemente eines realen Lebens in einer Welt voller Mythen, Sagen, Magie und Zauberei. Aufpassen ist angesagt: Wer nicht schnell schaltet, endet unweigerlich als trauriger Überrest in feindlicher Umwelt.

Armaeth – The Lost Kingdom erscheint in vielen Sprachen, darunter auch in deutsch. Der von uns getesteten PC-Version wird in Kürze eine Amiga-Fassung folgen.

ddf/vb


◄ Reichlich aufgeräumt, diese Hütte hier

Eine Überraschungshöhle ▼

▲ Einmal König sein

Urteil: 10 GUT

Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	10
Atmosphäre:	10
Aufmachung:	9

Armaeth ist ein Adventure der höheren Klasse

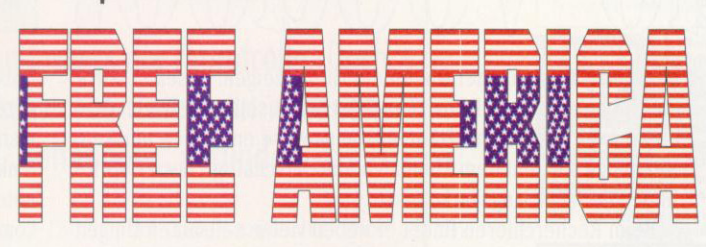


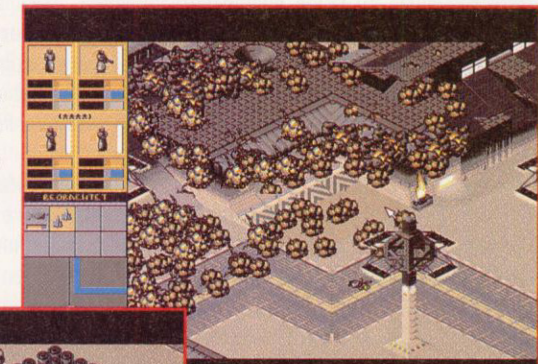


SYNDICATE DATA DISK "The American Revolt"

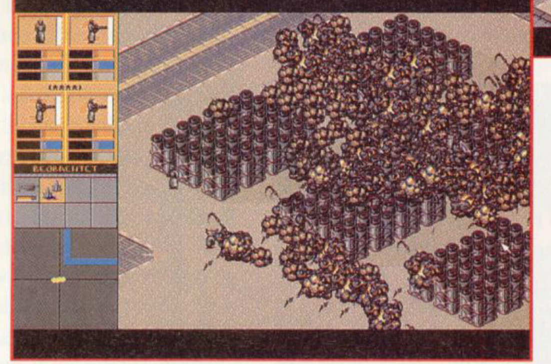
PC (386/25, VGA, Hauptprogramm Syndicate), **70 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Electronic Arts Deutschland**.

Nachschub an der Syndicate-Front. Die Data-Disk THE AMERICAN REVOLT ist da. Harter Stoff für ein bis acht Spieler ohne Nerven.





▶ *Durchschlagende Erfolge gibt's mit Luftangriffen*



▲ *Einer gegnerischen Rotte wird plastisch geschildert, wie sinnig ein Rückzug gewesen wäre*

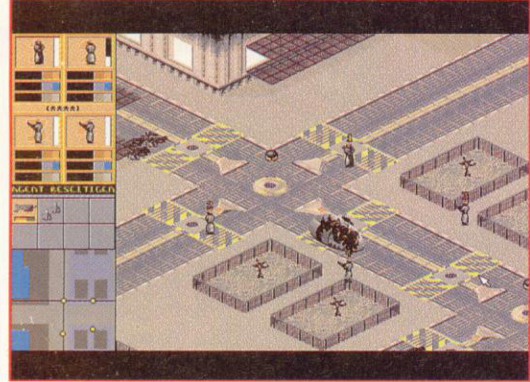
Das hat noch gefehlt: Jetzt läßt sich Syndicate auch im Netzwerk spielen. Bis zu acht Leute, deren Rechner über Netbios vernetzt sind, können gegeneinander antreten. Wie? Einfach die Syndicate Data Disk zu- und dann loslegen.

Der Untertitel "The American Revolt" sagt eigentlich schon alles. Alle Szenarien von Nord- und Südamerika stehen erneut zur Debatte. Im Einzelspielermodus eine verdammt harte Sache. Keine fünf Sekunden im Screen, geht auch alles schon ruck, zuck. Armeen von feindlichen Agenten strömen aus allen Ecken und Enden auf einen zu. Nur mit den allerfiesesten Tricks kann die eigene Crew im Kugelhagel überleben.

Zwei neue Waffen gilt es zu erforschen: den Luftangriff und die "Tarnkappe". Der Luftangriff hat eine durchschlagende Wirkung und ist meiner Ansicht nach die einzige echte Überlebenschance in den mehr als harten Levels. Der Tarnanzug kommt dagegen nur im Mehrspielermodus zur Geltung. Die computergesteuerten Gegner schnallen den Trick, sich als Zivilist zu verkleiden. Zwar ist die Data Disk eine echte Herausforderung, aber ich habe für die einfachste der ersten Missionen schon knapp 20 Versuche gebraucht – da geht die Motivation schnell mal den Bach runter.

Also nix für Anfänger. Im Netz bringt es dann dafür aber richtig Laune. Die deutschen Übersetzer haben übrigens ganze Arbeit geleistet: Die Missionstips sind von der Sorte extra trocken (genial!).





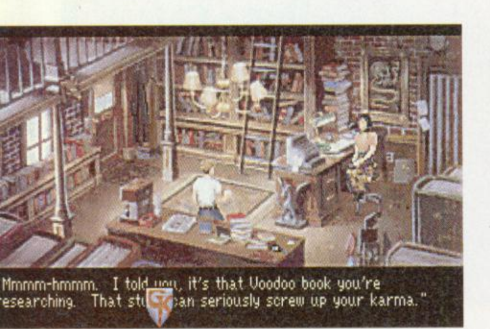
▲ *Im Netzwerk geht mit bis zu acht Spielern die Post ab*



Let's do Voodoo!

GABRIEL KNIGHT

PC, 119,95 DM, Hersteller: **Sierra**, USA, Muster von: **Bomico**.



▲ *In einer kleinen Bücherei fängt alles an*

Singende und hüpfende Gestalten. Groteske Masken und skurrile Bewegungen. Mittendrin ein Zauberer, der eine winzige Puppe in der Hand hält. Ein Stich mit der Nadel, und Du verspürst stechende Schmerzen – Kilometer entfernt vom Geschehen. Das gibt's nicht? So dachte Gabriel auch einmal...

Gabriel Knight lebt im heutigen St. Louis und besitzt einen kleinen Buchladen. Gebrauchte und gelesene Bücher sind es, die er dort weiterverkauft. Neben fürchterlichen Schinken findet man so manches Kleinod in dieser Sammlung menschlichen Denkens und Schreibens.

Gabriel schreibt gerade selbst ein Buch – über Okkultismus, genauer gesagt über Voodoo-Zauber. Gabriel ist sehr interessiert an solchen Sachen – anscheinend ein Erbe seines Großvaters, das auch seinen Vater "belastet" hat. Seine Eltern leben allerdings nicht mehr; sie kamen bei einem Autounfall ums Leben. Angeblich soll etwas seinen Vater während der Fahrt so erschreckt haben, daß er die Kontrolle über das Fahrzeug verlor.

Im Augenblick geht es Gabriel nicht besonders gut. Er wird von Alpträumen heimgesucht, die immer wieder ein Thema zeigen: Er selbst stirbt durch ein seltsames Ritual. Grace, seine Aushilfe im Buchladen, meint zwar, daß solche Träume zwangsweise entstehen müssen, wenn man sich mit dem Thema Voodoo beschäftigt, doch Gabriel findet die Sache langsam komisch.

Beim Recherchieren findet er neben vielen seltsamen Dingen auch Hinweise auf seine eigene Vergangenheit. Noch geheimnisvoller wird es, als er seine Großmutter aufsucht. Hier erfährt er, daß sein Großvater und sein Vater von gleichartigen Alpträumen heimgesucht wurden. Und er findet in den Habseligkeiten seines Großvaters Hinweise darauf, daß seine Vorfahren in ähnlicher Weise belästigt wurden.

Was Gabriel nicht kennt, ist die Vorgeschichte: Der erste Knight, der sich noch nach seiner Herkunft "Ritter" nannte, war ein Jäger der Schatten, der sich auch um Hexen kümmerte. In einem Dorf im South Carolina des ausgehenden 17. Jahrhunderts wurden mehrere Männer Opfer von Ritualmorden. Die Bewohner des Dorfs wandten sich mit der Bitte an Ritter, die Mörder zu identifizieren und zur Strecke zu bringen. Ritter erkannte in einer jungen Sklavin die Hexe, die für die Ritualmorde verantwortlich war, verliebte sich aber in sie. Trotzdem gelang es den Dorfbewohnern, die junge Frau sowie ihre Helfershelfer zu fangen und an den Scheiterhaufen zu binden. Doch waren es unglückliche Umstände, die die junge Sklavin zur Hexe machten, denn ihr Vater war in Afrika nicht nur Häuptling, sondern auch ein mächtiger Zauberer, der nach seinem Tod zu einem Dämon wurde. Er war es eigentlich, der die Opfer benötigte.



▲ *Was heißt hier, Gabriel Knight wäre nicht gut???*

▶ *Manch alte Schätze ruhen hier seit Jahren*

Die Frau, die durch den Scheiterhaufen umkommen sollte, nahm jedoch an, daß Ritter sie verraten habe und wurde ebenfalls durch unglückliche Umstände zu einer Dämonin, die Ritter und seine Nachfahren nun bis in den Tod verfolgt.

Dunkle Story, schweres Spiel

Gabriel Knight ist ein typisches Sierra-Grafik-Adventure. Viel Atmosphäre, eine leichtgängige Steuerung per Maus – kein Zweifel, daß man es hier wieder mit Profi-Software zu tun hat. Allerdings hat Autorin Jane Jensen die Lorbeeren, die sich der Spieler verdienen soll, ziemlich hoch gesteckt. Man muß tatsächlich schon sehr genau hinschauen, um Anhaltspunkte oder Gegenstände zu erhaschen.

Dabei ist das Handling wieder sehr ausgereift: Man steuert Gabriel, indem man ihn per Maus zum angeklickten Ort lenkt, man nimmt Gegenstände auf, untersucht und benutzt sie. Personen können angesprochen und befragt werden. Dabei sollte man auf jeden Fall hartnäckig sein, meist kommt die richtige oder die benötigte Antwort erst nach dem dritten oder fünften Mal.

Grafisch hat das Spiel einiges zu bieten, allerdings entspricht es dem, was man von Sierra gewohnt ist – auch in bezug auf die Musik.

Platz auf der Festplatte braucht der Spieler wieder massig: Fast 18 MByte werden benötigt. Die Installation von den elf HD-Disketten ist einfach, jedoch sollte man dafür sorgen, daß mindestens 3 MByte Expanded oder Extended Memory vorhanden sind.

Alles in allem gefällt mir Gabriel Knight trotz der Anfangsschwierigkeiten wirklich gut. Die Rätsel lassen sich übrigens von Anfang an etwas besser lösen – beziehungsweise die Lösungswege besser verstehen –, wenn man die dem Paket beiliegende Comic-Geschichte aufmerksam liest.

Die uns vorliegende englische Version ist übrigens wirklich nur etwas für Leute, die der englischen Sprache mächtig sind. Wer da Probleme hat, sollte lieber auf eine übersetzte Version warten – es sei denn, die Voodoo-Hatz macht Euch auch mit dauerndem Nachschlagen im Wörterbuch Spaß.

Für die Story und das Gameplay bekommt das Spiel von mir wieder Extrapunkte.

Urteil: 10 GUT

Grafik:	10
Sound:	9
Ablauf:	10
Atmosphäre:	11
Steuerung:	10

Ein Sierra-Adventure wie gewohnt – und doch wieder neu!

Katzenstark

Eigentlich spielt er ja nur in Comics die Hauptrolle. Doch nun hat Felix, der nette schwarze Kater von nebenan, auch den Weg in die kleine "Seifendose" gefunden.

FELIX THE CAT

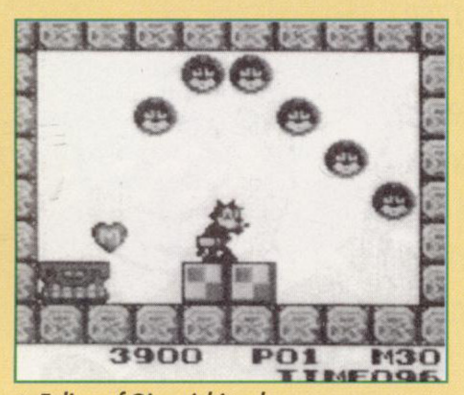
Game Boy, 69,95 DM, Hersteller: **Hudson Soft**, Muster von: **Hersteller**.

Was waren das noch für Zeiten, als man sich nur um die nächste Mäusemahlzeit Sorgen machen und nur hier und dort noch ein paar andere Bedürfnisse befriedigen mußte! Oh, ma cherie... – l'amour hier, l'amour da, wie schön kann doch ein Katzenleben sein. Doch nun ist alles hinfällig. Dieser miese, hinterhältige Professor ist zu weit gegangen. Das kann ich mir nun wirklich nicht bieten lassen! Wäre ja noch schöner, wenn jeder daherkommen und einfach Leute entführen könnte. Und jetzt auch noch meine liebste Kitty, mein Herzblatt, meinen Augenstern. Nein, es reicht definitiv! Der kann sich auf was gefaßt machen."

Was ist genau passiert? Der Professor hat die arme Kitty gefangengenommen und an einem geheimen Ort versteckt. Er will unbedingt an Felix' unglaublichen Zauberbeutel mit den Tricks herankommen, und dazu ist ihm jedes Mittel recht. Doch hat er die Rechnung ohne Felix gemacht, denn der Schlawiner denkt überhaupt nicht daran, den Zauberbeutel herzugeben.

Hier steigt Ihr ins Geschehen ein: Ihr müßt Felix auf seiner Suche nach Kitty begleiten und ihm aus kniffligen Situationen heraushelfen. Dabei sind die Gegenstände aus dem Zauberbeutel recht nützlich, versetzen sie Euch doch beispielsweise in die Lage, zu fliegen und vieles mehr.

Durch fünf Level müßt Ihr Euch hindurchhüpfen, -sammeln und -kämpfen, wobei jedes Level über jeweils zwei Spielrunden verfügt. Versucht, den Verbündeten des Professors wie Poindexter, Rock Bottom, Master Cylinder und Gulpo, dem König der Blobs, nach Möglichkeit den Garaus zu machen. Haltet bei Eurer Reise die Augen offen, denn überall gibt's was einzufangen. Für jeweils zehn "Felixe" erhaltet Ihr ein Herzchen von Kitty, das einen besonderen Zaubergegenstand enthält.



▲ *Felix auf Gimmickjagd*

Mir hat Felix echt Spaß gemacht. Die Grafik ist klar und deutlich, das Gameplay nicht zu schwierig, und der Sound ist für Game-Boy-Verhältnisse ordentlich.





"Winter has me in its grip..."

...singt Don McLean. Der Mann muß ein Eschweger sein! Und weiter: "Think I'll take a summer trip, on a sunny sailing ship, to where the shells lie in the sand..." – Tja, das wär' natürlich was! Bloß: Wer sollte dann Eure Leserbriefe beantworten? Die Redaktionshektik und der Winter haben uns voll im Griff; die Zeit reicht gerade mal eben für einen kurzen Spaziergang über die Straße, mit klappernden Zähnen und kalten Füßen. Und dann wieder zurück an den Rechner und nachgesehen, was denn wieder so an herzerwärmenden oder auch eiscoolen Sprüchen und Meinungen von Euch gekommen ist. Für alle, die auch weiterhin ihre genialen Gedanken fachgerecht entsorgen wollen, ist und bleibt die erste und beste Adresse:

Redaktion ASM, Feedback
Postfach 1870, 37258 Eschwege

Piktogramme

Endlich! Nach jahrelangen Anregungen und Beschwerden habt Ihr also neue Piktogramme eingeführt. Wurde auch Zeit! Die neuen sind gar nicht so schlecht, aber ein bisserl größer könnten s' schon sein. Den "Aktuellen Software Markt" gebt Ihr uns aber bitte wieder zurück, denn der Titel "Das Spaß-Magazin" ist a) zweideutig, b) was heißt dann noch ASM?, und c) klingt er nicht gut. Der alte Titel war (und wird hoffentlich bald auch wieder) meiner Meinung nach nicht so schlimm, wie Ihr ihn dargestellt habt.
Die neuen Bewertungskästchen sind nicht schlecht, aber das Spiel des Monats ist auf einer der ersten Seiten einfach sinnvoller. Die drei Anzeigenseiten am Anfang stören aber wirklich. Muß das sein? Die Rubrik "Hand und Kopf" sollte verschwinden, die meisten Leser sind nämlich keine Familienväter. Mit Gruß an big, bigger, Big Pete und kate verabschiedet sich Euer...

Bolzenwerfer

(Anm. d. Red.: Lieber Bolzenwerfer, danke für das Piktogramm-Lob. Ich hab' die Dinger im Schweiße meiner eigenen Füße gezeichnet. Damit wir mehr Platz für überflüssige Bemerkungen, überdimensionierte Überschriften, mißlungene Fotos und ähnliche wichtige Dinge haben, werden die Piktos aber auch in Zukunft so klein bleiben müssen. Ein Tip: Uromas Brillengläser Marke "Unverschämt dick und kannste trotzdem noch durchgucken" geben zwei großartige Piktogramm-Lupen ab. Selbst wenn Dir eine vor Aufregung aus der Hand fallen sollte, hast Du immer noch eine für weitere Piktos übrig.
*Was "ASM" in Zukunft heißen soll? Hast Du denn keine Phantasie, Mensch? Denk Dir doch was aus! Wie wäre es vielleicht mit "**A**ngriff auf Deine **s**auer ersparten **M**oneten"? Oder "**A**nbaggerei **s**chlimmster **M**achart"...? – Wir könnten vielleicht mal einen Wettbewerb draus machen. Wär' doch stumpf, den alten Namen wieder einzuführen, denn a) denken dann die Leute, wir wüßten nicht, was wir wollen, und b) würden wir damit ein sehr ergiebiges Thema fürs Feedback verlieren, und c) überhaupt.*
Anzeigenseiten haben einen großen Vorteil: Sofern sie bezahlt werden, helfen sie uns, die

Existenz der ASM zu sichern. Wenn nun eine Firma ein besonders wichtiges Softwareprojekt mit einer größeren Anzeigenkampagne unterstützen will, darf sie das von unseretwegen auch auf den beiden ersten Heftseiten tun, wenn's die Sache wert ist. Im Falle "Sunflowers" war sie es sicher; über die entsprechenden Programme wissen aufmerksame ASM-Leser ja bereits Bescheid. Eine solche Anzeigenplazierung wird allerdings immer eine seltene Ausnahme bleiben. sz)

Quo Vadis, PC?

Tja, als langjähriger Leser und Fan Eurer Zeitschrift muß ich mich doch mal zu Wort melden... Ich verfolge die Entwicklung auf dem Softwaremarkt doch sehr interessiert mit und bin selbst SysOp einer (kleinen) Mailbox – da bekommt man schon einiges mit. Ich muß sagen, daß mich die Entwicklung doch sehr beunruhigt, wenn ich mir Firmen wie Origin ansehe, die eine dermaßen wahnsinnige Leistungsinflation hervorrufen, daß es so manchem PC-Besitzer schon kalt über den Rücken läuft. Also, ein neuer Prozessor muß her. Intel hat ja gerade den Pentium herausgebracht. Der Markt meint, daß es nicht so weitergehen kann. Ein neuer Standard muß her, weil solche Rechenleistungen nicht mehr mit "normalen" Prozessoren erbracht werden können. Also entschloß sich Intel, auf dem Pentium auch einen RISC-Befehlssatz zu integrieren. Nun, wie lange wird es wohl dauern, bis Origin Spiele herausbringt, die wegen der Nutzung dieses Befehlssatzes wiederum inkompatibel zum 486er sind? Und genau hier ist der springende Punkt: Der PC nach unserem heutigen Standard geht – so muß es wohl kommen – den Bach 'runter. RISCs kommen, aber dann wird's kritisch. Jeder Spielehersteller muß sich nun entscheiden, ob er für den Sackgassen-PC oder den Kombi-RISC-PC programmiert. Nun, die Entscheidung ist klar (snief).

Eine Frage hätte ich an Euch: Wie lange, glaubt Ihr, wird sich der PC nach unserem Verständnis noch halten? Und, äh, ein kurzes Statement Euererseits allgemein dazu wär' auch net schlecht.

Sundown

(Anm. d. Red.: Tust mir 'nen ganz großen Gefallen, Sunny? Laß bitte beim nächsten Brief die DFÜ-Smileys weg – die lassen sich in unserer Satzschrift bloß noch als InsektenOOPS darstellen, daher mußten wir sie hier auch entfernen. An Jürgen, unseren INTEL-ligenten Redakteur weiterreich... kate

Wieso INTEL-ligent? Ich fahre lieber Motorrolla... – lassen wir das! Netterweise hat Klaus mir das Wort übergeben, mir, einem Amiga-Fan! Und weißt Du was? Ich sehe tatsächlich langsam schwarz für den PC... – UND für den Amiga! Aber ich werde nicht panisch: Die Entwicklung Richtung Windows NT auf RISC-Architektur, etwa mit IBMs Power-PC oder DECs Alpha-Chip, schreitet voran. Sicher werden die Softies wie immer auch hier Wege finden, die schnelle Hardware durch zyklenfressende Programme wieder kleinzukriegen. Die bisher vorherrschende Intel-Klasse wird sich allerdings noch ein paar Jährchen halten. Der Grund dafür: Man kann nicht von heute auf morgen die Millionen von PCs abschaffen und ersetzen, die bereits im Laufe der letzten drei Jahre in die Büros und Privathaushalte gestellt worden sind. Aus dem gleichen Grund traut sich ja auch heute noch kaum ein Hersteller von Anwendersoftware, ein Programm auf dem Markt zu bringen, das so richtig voll inkompatibel zur Generation der 286er PCs wäre. Die neue Rechnergeneration, bei der die Pentium-PCs nur eine Gruppe von mehreren darstellen, kostet erst mal einiges – und ob die Preise da so purzeln, wie man es von den herkömmlichen PCs gewohnt ist,

dürfte fraglich sein. Also: Keine Panik, aber halte Augen und Ohren offen.

jb)

HALLO ASM

Dies ist nun bestimmt schon der 10000000ste Brief, und ich hoffe, daß er diesmal abgedruckt wird. Oh, hätte ich doch fast das Lob vergessen! Also: Die ASM-Redaktion macht ihre Arbeit wirklich gut und bewertet Spiele fair (meistens jedenfalls). Sie ist aktuell, informativ und kritisch, der nötige Schuß Humor fehlt auch nicht! *(Anm. d. Red.: Würdest Du diese Worte bitte mal fein säuberlich geschrieben an die Verlagsleitung schicken? – kate / Siehste, so gehört sich das, dann wird der Brief auch abgedruckt! – jb / Jetzt laßt den Menschen doch endlich mal zu Wort kommen, man weiß ja gar nicht, was der eigentlich will! – sz)*

Ich bin sicher, daß Ihr diese Komplimente schon kennt und wende mich nun ein paar Fragen zu:

1. Anhand des Briefes habt Ihr sicherlich erkannt, daß ich Probleme mit meinem Drucker (für A500, Star LC-10) habe. Dies aber nicht technisch (fehlte noch), sondern ich habe nicht den richtigen Druckertreiber (Kindwords, Workbench). Mein LC-10 druckt nämlich kein SZ und keine aes, ues und oes aus. *(Anm. d. Red.: Glaub' ich gerne, das mit dem SZ. Unser Peterle ist ja auch einmalig! Und ausdrucksstark außerdem, aber nur auf hiesigen Druckern. – kate)* Jetzt meine Frage: Liegt das am Drucker oder am Treiber? Wenn letzteres der Fall ist, wie kann ich dies ändern bzw. was für ein Programm könntet Ihr mir da empfehlen?

2. Wenn ich einen Text schreibe, druckt mein Drucker dies aber klein aus. Woran liegt das? *(Anm. d. Red.: Liegt wohl daran, daß "dies" klein geschrieben wird. 'Tschulligung, mußte einfach raus. – kate)*

3. Wird es "Simon the Sorcerer" auch auf dem Amiga geben?

4. Ich habe (bei Euch?) gelesen, daß "Lost in Time" für den Amiga umgesetzt wird,. Wenn das stimmt, wird es dann nur auf der "Wundermaschine" A1200 oder auch auf meinem A500 erscheinen?

5. Gibt es "Space Job" nur bei Karstadt, oder kann man es bei irgendeinem Versand bestellen? *(Anm. d. Red.: Bislang nur bei Karstadt. PS: Auf Deine technischen Fragen gibt es gleich von Jürgen eine sinnvolle Antwort. – kate)*

Daniel "Megastar" "ATP" Boll

(Anm. d. Red.: 1) Tja, das leidige Thema LC-10... Leider hat Star nie einen eigenen Treiber mitgeliefert, und der Epson-FX-Treiber ist nicht das Gelbe vom Ei. Ein Tip: Erkundige Dich mal nach dem Programm "Studio" von Wolf Faust. Das Programm kostet ca. 100 DM, ist ein Super-Druck-Programm, das auch für den LC-10 einen Treiber bereithalten sollte. Erhältlich ist es bei vielen Fachhändlern.

2) Normalerweise würde ich mich Klaus anschließen, aber da der LC-Treiber nicht da ist, verweise ich ebenfalls auf Punkt 1.

3.) Ja, siehe Replay-Rubrik!

4.) Wenn ja, würde es sich auch nur auf den AGA-Maschinen lohnen. Sollten es für den Normal-Amiga kommen, dürfte es von der Grafik her schwierig werden. *jb)*

Schlimm!

Erst mal 'nen netten Gruß und das übliche Lob. Leider muß ich auch kräftig meckern: Zwar finde ich die neue Aufmache der ASM ganz gut, nur fehlen mir bei den Spieletests die Systemanforderungen und die Soundkartenunterstützung. Und ich hoffe, daß der Secret Service demnächst wieder etwas umfangreicher ist.

Aber was mich wirklich ärgert, sind z. T. die Tests selber. Ein witziger Spruch lockert das Ganze natürlich auf und sollte deshalb auch nicht fehlen, aber Ihr solltet nicht vergessen, daß es eine Software-Test-Zeitschrift ist und deshalb die Software im Vordergrund stehen sollte.

Wirklich schlimm finde ich die Tests von Jürgen (jb). Der einzige informative Test von ihm war der über Sim Farm, und das auch nur, weil er über zwei Seiten ging. Ich find's echt schade, wenn gerade die interessanten Spiele mit hohen Wertungen darunter leiden. Beispiel: Starlord (ASM 12/93, S.26). Da wird die Hintergrundstory auf fast zwei Spalten erzählt, so daß für den eigentlichen Test mal gerade eine Spalte bleibt. Und viel konnte man daraus auch nicht erfahren: Man muß den Weltraum mit seinem Raumschiff befrieden und hat dabei immer wieder neue Gegner (dank "Gensimulator") zu bekämpfen. Wie das geht, wird leider nicht geklärt. Interessant wäre es ja z. B., zu erfahren, ob die Kämpfe nur theoretisch stattfinden oder ob man selbst eingreifen kann. Ob wirtschaftliche Aspekte berücksichtigt werden, Bündnisse möglich sind, wie man seine Armee aufrüsten kann etc. All dies wird überhaupt nicht berücksichtigt, statt dessen wird viel Platz für unwichtiges Zeug verschwendet.

Grausig ist auch der Test von NFLCC Football (ASM 12/93 S.109). Wieder wird mehr als die Hälfte des Platzes dafür verbraucht, daß Jürgen Probleme mit den Buchstaben "NFL" bzw. mit dem Regelwerk hat. Abgesehen davon, daß es für das Spiel selbst unwichtig ist zu wissen, daß NFL für National Football League steht, so ist es den meisten, die sich mit diesem Sport beschäftigen, schon bekannt. (Ähnlich wie NBA für Basketballer und NHL für Eishockeyfans.) Auch der Versuch, das Regelwerk zu erklären, ist wirklich nur ein Versuch. Ich habe den Artikel meiner footballunbedarften Freundin vorgelesen, und sie

MATHIAS NEUMANN





konnte damit gar nix anfangen. Entweder gibt man sich etwas mehr Mühe, die wirklich nicht einfachen Regeln kurz zusammenzufassen, oder man läßt es ganz sein. Im Detail sind die Regeln eh so umfangreich, daß Ihr schon das ganze Heft zur Erklärung opfern müßtet.
Und da kommt auch schon die nächste Kritik, denn wieder ist der Test selbst nur sehr mager ausgefallen. Wichtig wäre für mich zum Beispiel, zu erfahren, inwieweit das Regelwerk im Spiel umgesetzt wurde, und wie spielbar es dabei noch ist, und ob das Handbuch ausreichend Infos dazu liefert. Gibt es einen Ligamodus, Managerteil, Editor, etc.? Auch Vergleiche mit anderen Programmen (hier z.B. TV Sports Football oder John Madden II) sind immer recht sinnvoll.
Für etwas bedenklich halte ich auch die Aussage zu "The Blue and the Gray", der Amerikanische Bürgerkrieg hätte nichts außer Kriegstoten und -invaliden gebracht. Zumindest sollte doch die Abschaffung der staatlich genehmigten Sklaverei erwähnt werden. Inwieweit die sich sofort positiv für die Farbigen ausgewirkt hat und ob ein Krieg für zur Bewältigung solcher Probleme geeignet ist, sei dahingestellt.
Meine Kritik ist ja nicht gegen Jürgens Person gerichtet, sondern nur gegen den Schreibstil. Seine pazifistische Haltung macht ihn mir sogar richtig sympathisch.

Reinhard

(Anm. d. Red.: Da steh' ich nun, ich armer Tropf und krieg' sogleich 'nen roten Kopf... – Ja, Du hast Recht, der NHL ist verunglückt. Das nächste Mal werde ich, wenn mir wieder so etwas auf den Tisch gelegt wird, das schöne deutsche Wort "NEIN" lauthals ausrufen.
Bei den anderen Games hat leider ein Teufel zugeschlagen, der nicht zimperlich ist: der Kürzteufel. Die Dinger waren auf mehr Seiten ausgelegt, aber nach und nach wird's immer weniger, weil die anderen auch ihre Sachen unterbringen wollen. Ich versuch', mich zu bessern, einverstanden?
jb)

Grafikkarte

Sehr geehrte Redaktion, ich wollte mal anfragen, ob Ihr mir eine gute Grafikkarte für den Amiga 2000 empfehlen könnt, Damit die Spiele (z.B. Police Quest, Wing Commander) in einer besseren Bildqualität erscheinen.

Oliver Massie

(Anm. d. Red.: Gute Frage, so gut wie keine Antwort... – Es gibt einige Grafikkarten, auch für den A2000, zum Beispiel die Merlin oder die Retina. Aber: Die einen sagen "Bei mir klappt's!", die anderen sind enttäuscht. In Deinem Fall bleibt mir nichts anderes übrig, als Dir zu raten, einen Fachhändler zu löchern. jb)

Feedbacktante

✉ Wir sind's wieder, mein Chefarzt und ich...
An alle, die Klaus zur "Feedbacktante" machen wollen! Paßt auf, Ihr solltet es nicht "Kate", sondern "K.T." lesen, solltet Ihr. Aber auch sonst sollte er es nicht allein machen, weil Klaus, wie er uns am Telefon mitteilte, Tag und Nacht daran ackern müßte. Zudem ist dann jeden Monat dasselbe Geschreibsel im Feedback. Das wird langweilig...

(Anm. d. Red.: Das mit der "Tante" hat sich inzwischen eh erledigt. Da die Intelligenz ihren Tribut in Form eines Großteils meiner vorderen Haarpracht forderte, lasse ich nun hinten lang wachsen und trage seit neuestem ein Käppi, das mich – nach Aussagen von guten Bekannten – deutlich jünger und männlicher macht. Hüte machen Lüte, sagticha! – kate)

Und noch was zu Dir, cooler "Amiga-Killer" (Feedback 12/93, S. 42)! Spiel Dich nicht so auf und denk mal nach, was Du so zusammenschreibst. Nur zur Info: Wir beide sind selbst Besitzer von 486DX/2-PCs mit CD-ROM, und trotzdem fangen wir keinen Rechnerkrieg an, gell, jb? In Sachen Pinball Dreams ist Klaus im Recht, aber zu dem Brief von Obi Wa(h)n und den 100 DM sollte Klaus sich vorsehen, denn wenn der Rest der Truppe merkt, daß Klaus "Hihi" schrieb, ist klar: KLAUS HAT DIE 100 DM, HOLT SIE EUCH BEI IHM AB! Wir werden der Redaktion auch in weiteren Briefen helfen. SEHT EUCH VOR, KRIEGSLUSTIGE: NICHT IM FEEDBACK, JA? SONST KOMMEN WIR...

Chuck King und sein Chefarzt Dr. Rick

(Anm. d. Red.: Wir wollen doch mal folgendes festhalten (nein, Vera, bleib sitzen, Du warst jetzt nicht gemeint): Der Hunderter erwies sich als Falschgeld und brachte mir außer Ärger an der Kasse bei Woolworth nix weiter ein. Des weiteren freue ich mich über jeden Gimmick, der einem Leserbrief beiliegt, lasse die Kollegen auch – rein optisch, versteht sich – daran teilhaben, sacke das Teil aber selbstverständlich selber ein. Mal ist es ein Pfennig, mal sind's sogar drei Groschen fürs Telefon, eine Original-Paintball-Farbkugel (Tatsache!!!), ein Foto der Freundin usw... Ich warte auf den Moment, wo eine(r) endlich mal ein Foto von sich schickt, damit wir auch mal wissen, wer uns da so alles schreibt. Unter Umständen würden wir die sogar hier veröffentlichen. Aber Euch fehlt ja eh der Mut... ODER?
kate)

Streik-Commander

✉ Hallo, Leute. Ich brauche Eure Hilfe bei Strike Commander. Spiel gekauft, geladen (386/25) und festgestellt, daß das nichts bringt (zu lahm, Würg-Grafik). Also kauf' ich einen neuen PC (486DX/2-66, Vesa-Local Bus, 8 MB RAM, 340 MB HDD). Resultat: Error 1910, Error in File GAMEFLOW.TRE. Peng! Schock! Aber die Disketten sind o.k. (habe das Spiel danach bei einem Kollegen mit 486/50 installiert, und es läuft). Warum bleibt mir der Spaß verwehrt? Da kauf' ich mir extra wegen dieses Games (ja, so krank bin ich!) einen neuen (schweineteuren) PC, und es geht nicht. Könnt Ihr mir das erklären, oder habt Ihr eine Adresse vom Hersteller/Vertreiber? Die Registrationskarte habe ich schon lange abgeschickt, und im ganzen Game-Pack ist keine Adresse mehr zu finden...

Louis Mamie

(Anm. d. Red.: Ärgerlich, wirklich. Leider kennen weder ich noch die Kollegen jemanden, der ähnliche Probleme beim Strike Commander gehabt hätte. Rein technisch ist die von Dir beschriebene Fehlermeldung auch nur durch ein dejustiertes Diskettenlaufwerk oder eben eine fehlerhafte Installationsdiskette zu erklären. Andere Problemchen bei Spielen dieser Art tauchen meistens auf, wenn der Speicher nicht so genutzt wird, wie es das Programm verlangt. Ich könnte vielleicht noch ergänzend einen kleinen Crash-Kurs in Sachen CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT hier ins Feedback bringen, aber die Kollegen gucken schon wieder so böse – also lasse ich es hier und jetzt lieber sein, weil es zu umfangreich ist.
*Um herauszufinden, ob es ein Software- oder ein Hardwareproblem ist, das zu besagter Fehlermeldung führt, kopierst Du erst mal alle Dateien der betreffenden Diskette mit **COPY a:*.* c:\MUELL** in ein vorübergehendes Verzeichnis auf Deiner Festplatte. Wenn das ohne Fehlermeldung abgeht, dürfte ein Softwareproblem vorliegen, und ein Anruf bei Electronic Arts Deutschland, der Vertretung des Strike-Commander-Herstellers Origin, könnte sich lohnen. Gibt es schon beim Kopiervorgang*

eine Fehlermeldung, versuche, Dir auf dem Rechner Deines Kollegen eine Sicherheitskopie der Disk zu ziehen und installiere den Strike Commander dann von dieser.
Und hier der heiße Draht zu Electronic Arts Deutschland in Gütersloh: Telefonnummer 05241/24307.

cus)

Schlamperei

✉ Liebe Redaktion! Vor ein paar Wochen habe ich die eingedeutschte Version von SSIs "Unlimited Adventures" gekauft. Während die englische Fassung (vor ca. einem Jahr entstanden) einwandfrei ist, wurde bei der deutschen Ausgabe ziemlich geschlampt. Von Bagatellen wie z.B. "Kälteresistent" statt "Kälteresistenz" will ich gar nicht reden. Unter den "Ringen des Schutzes" findet man +1 bis +4 – in Ordnung, dafür ist der "Schutzring +5" zum "Ringpanzer d. Schutzes +5" geworden. "Potions" hat man mit "Gifte" statt "Tränke" übersetzt – je nach Wörterbuch findet man unter "potions" die Bedeutung "(Arznei-, Gift-)-Trank". Schlimm wird die Sache aber, wenn Eingabemöglichkeiten fehlen. Z. B. ist bei den Bildern zwar die Funktion "Import" (z. B. von eigenen PCX-Bildern) vorhanden, die Umkehr "Reimport" (Wiederherstellung des ursprünglichen Bildes) ist aber verschwunden.
Mit Hilfe eine Hex-Editors habe ich in der Datei CKIT.EXE einige der Fehler korrigieren können; z. B. änderte ich "reimport" in "Reimport", und schon war diese Funktion wieder verfügbar. Natürlich gibt es keine fehlerfreien Programme. Was da aber als deutschsprachige Fassung von "Unlimited Adventures" herausgekommen ist, ist eine Schlamperei.

Horst Pfaffe

(Anm. d. Red.: Tja, das kommt leider nicht so selten vor, wie man es sich wünschen würde. Ich frage mich manchmal auch, ob manche Firmen ihre Eindeutschungen mit einem Disk-Monitor machen. Wenn ein Game nach mißlungener "Eindeutschung" nicht mehr spielbar ist, kannst Du zu Deinem Händler zurückgehen und ihm zeigen, was nicht läuft. Dann kann dieser an seinen Großhändler herantreten, das fehlerhafte Produkt dort seinerseits reklamieren und die weitere Belieferung stoppen. Oft ist es sinnvoller, sich direkt an den Importeur oder deutschen Distributor des Produkts zu wenden, da man nur von diesem eine eventuelle nachgebesserte oder entfehlerte neue Version erhalten kann. Wenn man es mit einer offiziellen deutschen Version und nicht mit einem Grauimport zu tun hat, stehen Namen und Adresse des deutschen Distributors auf der Packung oder in der Anleitung verzeichnet. Für die meisten SSI-Produkte ist dies beispielsweise die Firma Softgold in Kaarst.

tom)

Senf

Moin Leute. Da sich bei Euch mit der Ausgabe 12/93 viel verändert hat, geb' ich einfach mal meinen Lxxensenf hinzu (oh, ich vergaß: natürlich gibt es auch noch Thxxy's, Yxxxxxstoned und all die anderen guten Marken, die mich für diesen Brief NICHT bezahlen). *(Anm. d. Red.: Hast Du schon mal Bxx-Senf probiert? Kommt aus Thüringen, ist billiger als sogenannte Wessi-Marken und schmeckt am besten zur Bratwurst aus selbigem Land. – kate)*

1. Auf Seite 12 ist ein Fehler: Die Person auf dem mittleren Foto ist nicht etwa Margot Kidder (wer ist das überhaupt?) *(Anm. d. Red.: Spielte u. a. die Doppel-Hauptrolle in Brian de Palmas "Die Schwestern des Bösen", außerdem noch Lois Lane, "Supermans" Süße. – kate)*, sondern natürlich Thomas Morgen bei seinen all-Morgen-lichen Fingerdehnübungen zwecks Highscorejagd. (P.S. – tom: "still

Versand: Liegnitzer Str. 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: 08142/9011 & 8079 & 8273

Telefax 08142/54654

BESTELLANNAHME: Montag – Donnerstag 9.00 – 18.00, Freitag 9.00 – 17.00 Uhr

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo.-Fr. 9 - 13 + 13.30 - 18 Uhr, Sa. 9 - 12



Versand Service GmbH

IBM/PC CD-ROM

9000 SOUND FILES 500 MB	
B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2	59.90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69.90
BERTELSMANN LEXIKON „GESCHICHTE"	119.90
BERTELSMANN UNIVERSALLEXIKON KOMPL. DT.	**119.90**
BLACK LINE VOL. 1 INCL. TIE BREAK/ SPACE M.A.X./TRANSWORLD KOMPL. DT.	**59.90**
BLOCK OUT DT. ANL.	29.90
BLUE FORCE	89.90
BURNING STEEL INCL. MISSIONS KOMPL. DT.	89.90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA	85.90
CALIFORNIA COLLECTION	**29.90**
CASTLE MASTER/3 D COSTRUCTION KIT DT. ANL.	49.90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERAKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	1.099.90
CD CADDYS	19.90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85.90
CHESSMASTER PRO WINDOWS	99.90
CHRONIK DES 20. JAHRHUNDERTS	189.90
CINEMANIA -MICROSOFT- 1994 FILMDATENBANK	139.90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM/MANIAC MANSION/ INDIANA JONES 3/MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT.	99.90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	**99.90**
COMPUDISC SHAREWARE VOL. 1 DT. ANL.	**39.90**
CONAN THE CIMMERIAN	49.90
CORE SUPER GAMES INCL. HEIMDALL/ THUNDERHAWK/CURSE OF ENCHANTIA	79.90
CRITICAL PATH SVGA	**99.90**
CURSE OF ENCHANTIA	49.90
CYBER RACE	85.90
DARK SUN -SHATTERED LANDS-	79.90
DRACULA UNLEASHED SVGA	89.90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89.90
DIGITAL LOVE	**59.90**
DUNE	59.90
DUNGEON HACK AD & D	**75.90**
EPIC – SHAREWARE COLLECTION –	**19.90**
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DEUTSCH	89.90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49.90
F15 STRIKE EAGLE 3	59.90
GABRIEL KNIGHT – SIERRA –	**85.90**
GIF IT NEWS 1000DE GIF Bilder	45.90
„GIRLS 94" (EROTISCHER KALENDER)	55.90
GOBLIINS 2 DT. ANL.	99.90
GOBLIINS 3 DT. HANDBUCH	104.90
GOLDEN 7 (KINGS Q. 5/LARRY 5/RED BARRON/ HEART OF CHINA/GREAT COURTS 2	**109.90**
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	49.90
HANNIBAL § 200 SHAREWARESPIELE	**65.90**
HERBERT GROENEMEYER CDROM/CD AUDIO	**34.90**
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	65.90
HOT NEWS	19.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119.90
INDIANA JONES 4-FATE OF ATLANTIS-ENCHANCED	89.90
INVEST KOMPL. DT.	29.90
IRON HELIX	85.90
JONES IN THE FAST LANE	39.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	79.90
JOURNEYMAN PROJECT	**69.90**
KINGS QUEST 5	**39.90**
KINGS QUEST 6	**49.90**
LABYRINTH OF TIME	**79.90**
LEGEND OF KYRANDIA	**49.90**
LEISURE SUIT LARRY 6	**85.90**
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF FIRESTONE/BOUNTIFUL/BAY HILL CLUB	75.90
LOOM	49.90
LORD OF THE RINGS	99.90
LOST IN THE TIME	49.90
MAD DOG MC CREE	75.90
MALONYS - INTERAKTIVES COMIC -	69.90
MAN ENOUGH -DIGI SOUND-	79.90
MANIAC MANSION 2 · DAY OF TENTACLE KOMPL. DT.	89.90
MANTIS FIGHTER · -MICROPROSE-	49.90
MICROPROSE SOCCER/SAVAGE/3 D POOL/ RICK DANGEROUS	29.90
MICROSOFT -BEETHOVEN-	119.90
MICROSOFT -STRAVINSKY-	119.90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY TEIL 3 – 5	99.90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	44.90
M.U.D.S. DT. ANLEITUNG	29.90
PEGASUS 3.0	**45.90**
POLICE QUEST 4 – SIERRA –	**85.90**
PROTOSTAR	**75.90**
QUEST & FUN (KINGS Q 5/LARRY 5/RED BARON	**75.90**
RAYTRACE MAGIC · Raytrace und andere Bilder/Pgm's	35.90
REBEL ASSAULT -LUCASFILM- SVGA	89.90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	29.90
RETURN OF THE PHANTOM -MICROPROSE-	89.90
RETURN OF ZORK	49.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT	29.90
RINGWORLD	85.90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – ENGL. VERSION	**89.90**
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59.90
SHAREWAREPERLEN 3	**39.90**
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE	109.90
SOFTWARE 2000 EDITION INCL.HEXUMA/KATHEDRALE/	
SPACEWORLD HO! KOMPL. DT.	**75.90**
STUNDENGLAS KOMPL. DT.	69.90
SPACE QUEST 4	49.90
SPELLCASTING TRILOGY 101-301	69.90
STARTRECK 25TH ANNIVERSARY *	109.90
STELLAR 7	39.90
STRIKE COMMANDER INKL. MISSIONS	89.90
STRIP POKER	29.90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	85.90
SUPER II SHAREWARE	45.90
SUPER VGA HARRIER	99.90
TENNIS CUP II	29.90
TERRA	79.90
TETRIS GOLD INCL. TETRIS/WELLTRIS/FACES/ TETRIS CLASSIC/SUPER TETRIS	**89.90**
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. – DT. HANDBUCH	**109.90**
THE 7TH GUEST OHNE VIDEO/IN CD BOX	69.90
THE GREATEST COMPILATION INKL. SHUTTLE, DUNE UND LURE OF TEMPTRESS DT. ANL.	79.90
TONY LA ROUSSA BASEBALL II	79.90
TOP SELLERS · TOP SHAREWARE SAMMLUNG	29.90
„TOOOR" !! -30 JAHRE BUNDESLIGA-	45.90
TORNADO	59.90
TRANSWORLD KOMPL DEUSCTH	29.90
TRAVEL MAGIC -USA NORDWESTEN-	69.90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39.90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89.90
ULTIMA UNDERWORLD/WING COMMANDER 2	109.90
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG	**65.90**
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59.90

IBM/PC CD-ROM

WING COMMANDER 2 INCL. OPER 1 & 2/SPEECH	59.90
WILLY BEAMISH	44.90
WINTER OLYMPICS KOMPL. DEUTSCH	**69.90**
WOLFPACK	85.90
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC)	99.90
WRATH OF THE DEMON	39.90

Soundkarten / Zubehör

DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19.90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19.90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69.90
GAME WAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	319.90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICK GARVIS ANALOG PRO	79.90
JOYSTICK GARVIS .SCHWARZ-	69.90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMAST	165.90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24.90
MATSUSHITA DOUBLESPEED CD ROM LAUFWERK	549.00
MAUSMATTE	6.90
MIDIBLASTER	389.90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219.90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	49.90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT HANDBUCH	399.90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT HANDBUCH	269.90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT HANDBUCH	139.90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT HANDBUCH	199.90
SOUNDWAVE 32 -ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	499.90
STAR TREK MAUSMATTE	19.90
VIRTUAL PILOT -PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE-	149.90
WAVEBLASTER -CREATIV-	399.90

Sega Mega Drive

MEGA CD 2 INKL. ROAD AVENGER DT. VERSION	549.90
MEGA DRIVE 2 BASE SET DT. VERSION	199.90
ALADIN DT. ANL.	99.90
ASTERIX 2 DT. ANLEITUNG	105.90
BILL WALSH FOOTBALL DT. ANLEITUNG	89.90
BLADES OF RENEGANCE DT. ANLEITUNG	89.90
BUBSY BOBCAT DT. ANL.	79.90
CHAKAN DT. ANL.	89.90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG	**89.90**
DOUBLE CLUTCH	89.90
DRACULA DT. ANL.	89.90
DRAGONS REVENGE DT. ANLEITUNG	**99.90**
F 1 GRAND PRIX DT. ANL.	99.90
FLASHBACK DT. ANL.	99.90
GAUNTLET IV DT. ANLEITUNG	**95.90**
GUNSTAR HEROES DT. ANL.	89.90
HAUNTING DT. ANLEITUNG	99.90
INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL.	99.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	99.90
LANDSTALKER DT. ANLEITUNG	**115.90**
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 DT. ANL.	99.90
MIG 29 FIGHTER PILOT DT. ANL.	89.90
MORTAL COMBAT	109.90
OTTIFANTS DT. ANL.	99.90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	95.90
SHINOBI 3 DT. ANL.	89.90
SNAKE RATTLE 'N ROLL DT. ANLEITUNG	99.90
SON OF CHUCK DT. ANLEITUNG	99.90
SONIC SPINBALL DT. ANL.	99.90
SONIC THE HEDGEHOC 3 DT. ANLEITUNG	**124.90**
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	115.90
SUPERMAN DT. ANL.	89.90
TECHNO CLASH DT. ANL.	99.90
VIRTUAL PINBALL DT. ANL.	99.90
WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG	**99.90**
WIZ N LIZ DT. ANL.	89.90
ZOOL DT. ANLEITUNG	89.90

AMIGA

1990 - DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	34.90
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	54.90
ALIENS 3 DT. ANLEITUNG	59.90
ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49.90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000	69.90
A-TRAIN KOMPL. DT. 1 MB	79.90
A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB	45.90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65.90
BART vs THE WORLD DT. ANLEITUNG	49.90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 1 MB	49.90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL	49.90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69.90
BEAVERS DT. ANL.	65.90
BLOB DT. ANLEITUNG	59.90
BOBS BAD DAY DT. ANL.	59.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB	55.90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69.90
BURNING RUBBER	54.90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69.90
CAMPAIGN 2 1 MB	69.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	54.90
COMBAT AIR CONTROL DT. ANL. 1 MB	65.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER	69.90
COOL SPOT DT. ANLEITUNG	**54.90**
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1 MB	54.90
CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	**49.90**
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79.90
DEEP CORE DT. ANL. 1 MB	49.90
DENNIS DT. ANLEITUNG	**49.90**
DIE SIEDLER KOMPL.DT. 1 MB	69.90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	49.90
DOOFUS DT. ANLEITUNG	**54.90**
DONK - THE SAMURAI DUCK - DT. ANL. 1 MB	49.90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.	75.90
EXELLENT GAMES INKL. POULOUS 2, JAMES POND, ARCHER MC LEANS POOL, SHUTTLE	69.90
ELITE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
ELYSIUM KOMPL. DT. 1 MB	59.90
F-117 A KNIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB	75.90
FANTASTIC DIZZY	**49.90**
FATMAN -CAPED CONSUMER- DT. ANL.	49.90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79.90
FURY OF THE FURRIES DT. ANL. 1 MB	59.90
GLOBAL DOMINATION	**65.90**
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	49.90
GLOBDULE DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59.90
GOBLIINS 2 DT. ANL. 1 MB	65.90
GOBLIIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90

Amiga

HANNIBAL KOMPL. DT. 1 MB	75.90
HIRED GUNS DT. ANL.	65.90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79.90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54.90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT.	79.90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59.90
KINGMAKER KOMPL. DEUTSCH 1 MB	69.90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB*	**79.90**
KRUSTYS FUNHOUSE DT. ANL. 1 MB	49.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75.90
LOTHAR MATTAEUS KOMPL. DT. 1 MB	65.90
MAGIC BOY DT. ANLEITUNG	59.90
MEAN ARENAS	49.90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	**49.90**
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79.90
MORTAL COMBAT DT. ANL. 1 MB	59.90
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG	**59.90**
NICKY BOOM 2 DT. ANL.	65.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54.90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	59.90
PINBALL SPECIAL EDITION INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1 MB	69.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB*	**85.90**
PREMIERE MANAGER 2 DT. ANLEITUNG 1 MB	49.90
PRIME MOVER DT. ANL.	59.90
PUGSY DT. ANLEITUNG 1 MB *	59.90
RYDER CUP DT. ANLEITUNG*	**59.90**
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
SIM LIFE DT. ANL. A500/A2000	85.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	75.90
SOCCER KID DT. ANL.	65.90
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB	65.90
STARDUST DT. ANL. 1 MB	39.90
SUBURBAN COMMANDO DT. ANLEITUNG	49.90
SUPERFROG DT. ANL. 1 MB	49.90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65.90
TERMINATOR 2 -ARCADE GAME- DT. ANL. 1 MB	54.90
THEATRE OF DEATH DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	65.90
TRAPS & TREASURS DT. ANL.	59.90
TURRICAN 3 DT. ANL. 1 MB	59.90
URIDIUM II DT. ANL. 1 MB	49.90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	75.90
WHEN TWO WORLDS WAR DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WINTER OLYMIPCS DT ANLEITUNG 1 MB	59.90
WONDERDOG DT. ANLEITUNG 1 MB	49.90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	39.90
X-MAS LEMMINGS DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
YO! JOE! DT. ANL.	59.90
ZOOL 2 A500/PLUS600/2000 DT. ANL. 1 MB	54.90

Preishits Amiga

3D CONSTRUTION KIT 2.0 1 MB	39.90
ADRENALYN DT. ANL.	19.90
AGONY -PSYGNOSIS-	29.90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29.90
AMNIOS	15.90
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	29.90
B 17 FLYING FORTRESS -MICROPROSE- 1 MB	39.90
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6- 1MB	29.90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	19.90
BATTLECHESS 2 DT. ANL.	29.90
BATTLEHAWKS 1942	29.90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19.90
BATTLETECH 1	24.90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL.	29.90
BIRDS OF PREY	**34.90**
BLACK CRYPT 1 MB	29.90
BLUES BROTHERS DT. ANLEITUNG	**24.90**
BSS JANE SEYMOUR	19.90
BUDOKHAN 1 MB	**29.90**
CALIFORNIA GAMES 2	29.90
CAPTIVE DT. ANL.	19.90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39.90
CHART ATTACK COMPLATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	34.90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK -	29.90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	19.90
COVERT ACTION -MICROPROSE- 1 MB	29.90
CRAZY CARS 3 DT. ANLEITUNG	**24.90**
CREATURES DT. ANLEITUNG	19.90
CRUISE FOR A CORPS 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
CURSE OF ENCHANTIA 1 MB	**29.90**
CYCLES – ACCOLADE –	**29.90**
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL. DT. 1 MB	39.90
DEUTEROS KOMPL. IN DEUTSCH	**19.90**
DOODLEBUG DT. ANL.	19.90
ELITE 1 1 MB	29.90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
FACE OFF ICEHOCKEY	24.90
F 15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29.90
F 17 CHALLENGE DT. ANL.	29.90
F 19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35.90
F 29 RETALIATOR	**29.90**
FISTFIGHTER	24.90
GEM "X"	29.90
GOLF -MICROPROSE- 1 MB	29.90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	**29.90**
GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE-	24.90
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG 1 MB	**29.90**
GUNBOAT - ACCOLADE- 1 MB	29.90
HÄGAR -THE HORRIBLE-	24.90
HARD NOVA	29.90
HARPOON 1.21 DT. ANL. 1 MB	29.90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD	19.90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	**29.90**
HILL STREET BLUES	29.90
HONDA R V F DT. ANL.	29.90
HOOK	**29.90**
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS	29.90
INDIANA JONES 3 ADV KOMPL. DT.	35.90
INDIANAPOLIS 500	29.90

Preishits Amiga

INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19.90
IT CAME FROM THE DESSERT INCL. ANTHEADS	39.90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	29.90
KINGS QUEST I 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39.90
LEISURE SUIT LARRY 1 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
LEMMINGS 2 -THE TRIBES- DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
LOOM -LUCASFILM- 1 MB	29.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1 MB	29.90
M1 TANK PLATOON DT. KURZNLEITUNG 1 MB	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39.90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29.90
MANIAC MANSION	29.90
MEGATRAVELLER 2 KOMPL. DT. 1 MB	29.90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29.90
OPERATION STEALTH 1 MB	34.90
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE II- 1 MB	29.90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29.90
PARASOL STARS -RAINBOW ISLANDS 2 DT. ANL.	24.90
PICTIONARY	29.90
PIRATES ! DT. ANL. 1 MB	29.90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29.90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	29.90
P.P. HAMMER DT. ANL.	19.90
PREMIERE MANAGER 1 MB	29.90
PRINCE OF PERSIA	29.90
PUSH OVER	29,90
QWAK DT. ANL.	29.90
R-TYPE 2	19.90
RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG 1 MB	34.90
REACH FOR THE SKIES DT. ANLEITUNG 1 MB	34.90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	15.90
ROBOCOP 3 1 MB	29.90
ROBOSPORTS 1 MB	29.90
SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34.90
SILLY PUTTY DT. ANLEITUNG	**29.90**
SIM ANT – MAXIS – 1MB	**34.90**
SIM EARTH 1 MB	34.90
SPEEDBALL 2 DT. ANLEITUNG	**29.90**
STARBYTE COMPILATION INCL. BLACK GOLD/ WINZER/SPIRIT OD ADVENTURE KOMPL. DT. 1 MB	29.90
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB	19.90
STELLAR 7 - SIERRA-	29.90
STREETFIGHTER 2 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
STRIKE FLEET	29.90
SUPER HANG ON	24.90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29.90
TEAM YANKEE – PANZERSIMULATION –	**29.90**
TEARAWAY THOMAS	29.90
TENNIS CUP II	24.90
THE PLAGUE DT. ANL.	15.90
THUNDERHAWK AH 73 M 1 MB	29.90
TITUS THE FOX	24.90
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB	19.90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24.90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29.90
UTOPIA INCL. NEW WORLDS	29.90
WATERLOO DT. ANL.	19.90
WOLFCHILD DT. ANLEITUNG	**29.90**
WWF EUROPEAN RAMPAGE	**29.90**
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24.90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH	39.90
ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
ZYCONIX DT. ANL.	19.90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199.00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219.00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19.90
GRAVIS GAME PAD	39.90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29.90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34.90
MOUSEMATTE	6.90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74.90

Amiga 1200

ALIEN BREED 2 DT. ANL.	59.90
ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH	69.90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG	59.90
BURNTIME KOMPLETT DEUTSCH	69.90
BURNING RUBBER DT. ANL.	65.90
CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG	49.90
DENNIS DT. ANLEITUNG	**59.90**
FATMAN -CAPED CONSUMER- DT. ANL.	49.90
JURASSIC PARK	54.90
PINBALL FANTASIES	65.90
SEEK OF DESTROY DT. ANLEITUNG	**44.90**
SIM LIFE KOMPL. DEUTSCH	85.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT.	**79.90**
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	69.90
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY DT. ANL.	**79.90**
T.F.X. TACTICAL FIGHTER EXP. DT. HANDBUCH *	65.90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	54.90

Amiga CD 32

ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49.90
DANGEROUS STREETS	**59.90**
D-GENERATION DT. ANL.	49.90
DEEP CORE	**54.90**
JAMES POND 2	**59.90**
LABYRINTH OF TIME	**59.90**
MEAN ARENAS *	54.90
MORPH DT. ANLEITUNG	65.90
PINBALL FANTASIES DT ANL.	69.90
PIRATES GOLD DT. ANLEITUNG	**59.90**
SENSIBLE SOCCER	**49.90**
TROLLS	**55.90**
WHALES VOYAGE	**55.90**
ZOOL DT. ANL.	54.90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar – Irrtum vorbehalten / Liste gegen frankierten Rückumschlag.
Bitte Computertyp angeben. / Versandkosten: Nachnahme plus DM 9.00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8.00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20.00 Versand

BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

secret after all these years" ist ja wohl leicht von den "Suicidal Tendencies" abgekupfert, was? Schäm Dich, böser Junge!)
2. Endlich mal eine ganze "Space Rat"-Story in einem Heft zum Schließen! Das ASM-Mini-Gimmick war übrigens allererstes Sahnehäubchen!
3. Mr. Hecke will mehr Schwachsinn im Feedback. Recht hat er. Ich kaufe mir nämlich auch deshalb die ASM, weil ich hier eine Menge abgedrehten Humor finde, der meiner Meinung nach besonders Computer-User und Gamefreaks vom Rest der Welt unterscheidet. Das Horoskop war ja schon mal ein Anginn. Ich meine Befang. Oder so ähnlich.
Zum Schluß noch eine Frage: Ich versuche, "Legends of Valor" auf meinem 486DX-50 zu installieren. Nach dem Installationsmenü bricht mein liebster PC mit der Meldung "Überlauf bei Division" ab. Was soll'n das? Hat mein PC ein Alloholproblem, daß er dabei so vollaufen muß?
Für eine Antwort wäre ich sehr Tankwart. Ich meine dankbar.

Verb-Rächer

(Anm. d. Red.: Yxxxxxstoned Senf? Also ich stehe eher auf Highnz Ketchup, und geblümte Röckchen zieh' ich auch nicht an. Für meine morgendlichen Fingerdehnübungen brauche ich im allgemeinen drei Rizlas, 'ne alte Straßenbahnkarte und meine Klampfe. Margot Kidder dazu zu verwenden, ist allerdings auch keine schlechte Idee (vorausgesetzt, sie zieht das Blumen-Röckchen aus). Daß ich die Tendencies gehört hab', als ich das Intro schrieb, hast Du allerdings fein erkannt. "Überlauf bei Division" hört sich so an, als ob irgendeine Archivdatei kaputt ist und die Entpackroutine ins Leere greift. Ist nicht normal, sondern ein Fall für die Garantie, schick das Teil zurück.

tom)

Nachbarschaft

Mit der Weihnachts-Jubiläumsausgabe eures "Spaß-Magazins" (stammt die Idee aus Onkel Schmitzens Denkfalten?) ist Euch die für dieses Jahr beste Papiersammlung gelungen. Endlich wird Ziggy samt "Vater" gebührend gefeiert, Thomas versorgt uns mit einem wunderschönen Manga-Bericht (Fortsetzung folgt?), und sogar eine Filmecke gibt's jetzt! Schön, doch. An das neue Bewertungssystem werd' ich mich spätestens bis zur Mai-Ausgabe gewöhnt haben, und auf Seite 100 steht 'ne schöne Anzeige. Ist das vielleicht 'ne Freundin von T-Shirt-Carina?

(Anm. d. Red.: Nein, auf dem betreffenden Bild ist es Steffi, die die Leopardenhosen anhat. Sie hilft gemeinsam mit ihrer Freundin Chrissie – siehe Bernie-Bronto-Anzeige in der ASM 2/94 – gelegentlich in der Redaktion aus und geht ansonsten, wie sich das gehört, in Eschwege zur Schule. Beide schwärmen wie verrückt für Mathe und Chemie (grins!) und befinden sich sozusagen mitten im Abiturstreß. –

sz)

Aber erklärt mir doch bitte folgende Sachen:
– Wieso spielt mein Nachbar schon seit gut drei Wochen ELITE 2 (bzg.S.40)?

(Anm. d. Red.: DAS solltest Du IHN mal fragen! Außerdem, bedenke bitte: Was Du heute in der ASM liest, ist vielleicht schon seit zwei Wochen am Kiosk und hat unsere Schreibtische flotte sechs Wochen vorher verlassen... –

kate)

– Weshalb wurde auf Seite 46 das NEO GEO so schrecklich, so furchtbar, so grauenhaft totgeredet? Was hat Dich, oh weisester aller hosenträgertragenden Chefredakteure, dazu veranlaßt, so etwas zu Papier zu bringen?! Mein NEO GEO will schon seit Tagen keine Platinchen mehr futtern!

(Anm. d. Red.: Oh Pein! Welch Gewissensqual, für die Verdauungsbeschwerden eines be-dauerlichen kleinen Neo Geo verantwortlich zu sein! Ist mir wirklich eine innere Holzkeule, daß Dich mein kurzer Exkurs zu SNKs Mini-Spielautomaten so angemacht hat. Vielleicht hab' ich nicht deutlich genug herausgestellt, was für ein irrsinnig, nervenzerfetzend, syper-huper-innovatives Maschinchen das Neo-Geo Anno 91 war. Ich wollte halt bloß Merlin davon abraten, sich heute noch eins kaufen zu wollen. Ein dreifach Sorry, vielleicht kann ich ja dermaleinst mit einem anderen Beitrag in Deinen Augen den guten Ruf der Weisheit zurückgewinnen, den ich nun verspielt zu haben fürchten muß...

sz)

– Was hält kate-san a) davon zurück, neuer Feedback-Onkel zu werden, und b) wieso wählen wir nicht IHN zum Bundes-Präsi? Ach übrigens: Derzeit werden Aktionen gestartet, um herauszufinden, was denn jetzt "Gang" auf Lateinisch heißt.

(Anm. d. Red.: Im Moment hält mich meine Kürzelvetterin Kate Bush von einer Antwort ab. (Fünf Minuten später) Bin wieder da! Das mit dem Gang hat sich inzwischen mehrfach erledigt – siehe Hint Hunt der Ausgabe 2/94. Feedback-Onkel? Da halte ich mich selbst ab. Und was den Bundespräsidenten (oder war was anderes gemeint?) angeht: Ich dachte, das soll jetzt eine Frau werden?! kate)

– Gesetzt den Fall, ich bekäme '97 mein Abi, könnte ich dann vielleicht im Jahr 2000 bei Euch anfangen? – Erst mal als Schreibtisch-Aufräumer, wenn's sein muß, tralala beep sprotz tadamm....

(Gesetzt den Fall, ich würde in den nächsten sieben Jahren bei











Deiner kleinen Schwester ähnlich plumpe Anbiederungsversuche unternehmen, würde sie mich dann, sobald sie volljährig geworden ist, zu Weihnachten ins Reggae-Konzert nach Hannover begleiten? Wie, das weißt Du nicht? Du hast gar keine kleine Schwester? Na, siehste! – sz)

Darf ich zum Schluß noch den Asi aus Dortmund grüßen, der mich gestern gegen die Telefonzelle geschmissen hat, bloß weil ich um halb elf zusammen mit Jonny "Bier und 'n Appelkorn" gesungen hab'? Danke. Also: Sei gegrüßt, Dortmunder namens Peter.

P.S: War das ein dummer Brief?

A.C.E.

(Anm. d. Red.: Du, ich kenne da einen, der hinter der "Space Bar" eine Diskothek vermutet und seit Minuten... – ach was, fast eine Stunde schon verzweifelt auf seinem Rechner den "any key" sucht, damit er sein Spiel endlich starten kann. Ist doch irgendwie kraß... – kate

Anm. d. Red.: G-Punkt-Grass? Der mit der sächsischen Fisch-Geschichte? – vb

Anm. d. Red.: Sächsische was??? – kate

Anm. d. Red.: Kennste nicht? Butt-Butt dscheuns se pärehd! – vb)

High Noon (Hei nun!)

Eines schönen Tages schrieb ich Euch einen Leserbrief. An einem Mittwochabend steckte ich ihn in einen Briefkasten, und ca. 13 Stunden später rief jemand bei mir an und stellte sich als "Kate" von der ASM vor (gerade recht zur Mittagszeit).

Wenn ich am Telefon nicht sonderlich gesprächig war, lag es daran, daß ich dran dachte, wie so langsam mein Essen kalt wurde...

Na ja, Du hast mich auf die 12/93 verwiesen, in der ja alles besser sein sollte und mir gesagt, daß ich Euch noch mal schreiben solle. Und da ich zugesagt habe, tue ich dies jetzt auch...

Eure Höchstnote vergebt Ihr immer noch zu oft. Wenn Ihr so weitermacht, braucht man Euch bald nicht mehr, weil es bei Euch dann nur noch 11er- und 12er-Urteile gibt. Wieso überhaupt bekommen Simulationen (z.B. TFX) meist 11 oder 12 in der Gesamtwertung? Irgendwann muß doch mal Schluß sein.

Kate, Deine Begründung, die Computer werden heute besser genutzt und bieten auch mehr Möglichkeiten, trifft zwar teilweise zu, aber Emerald Mine zum Beispiel, aus dem Jahr 1987, hätte schon damals eine 12 verdient (und heute eigentlich immer noch)....

Inkonsequent seid Ihr auch: TFX – Gesamtnote 12, aber kein Megahit. Führt Ihr jetzt die "13" und "14" ein?

Der nächste, schlimmste Hammer kommt aber nun: In der Antwort auf den Leserbrief von "Hypnotic Cybernaut" sagt sz klammheimlich, daß Ihr keine Konvertierungen für den C64 mehr testet und auch nicht für den ST. Das darf doch wohl nicht wahr sein! Ihr wollt den C64 (incl. ST) mit Gewalt um die Ecke bringen. Ihr wart bisher eigentlich repräsentativ für die Spielszene, zu der auch der C64 immer noch zählt (der tatsächlich den ST wieder überholt hat). Die Begründung, die Umsetzungen könnten den PC-Versionen nicht standhalten, läßt mich an Euch zweifeln.

Meine Bitte: Testet doch wieder Konvertierungen für alle Systeme. Was hat Euch der C64 denn getan, daß Ihr ihn TÖTEN wollt? Im Gegenteil, denkt mal an 1986: Mit ihm seid Ihr groß geworden. Das, was ihr macht, ist genauso, als würde die Menschheit die über 60jährigen – zack – eliminieren, exekutieren, aus.

Neuerscheinungen für den C64 testet Ihr ja auch nicht mehr. Ich warte z. B. schon des längeren auf einen Test von Catalypse (1992, Genias) oder Eon (1993, Kingsoft) oder Die Prüfung (siehe Eon). Die Grafiken auf den

Packungen versprechen interessante Spiele, aber Ihr...
Warum testet Ihr eigentlich keine Spielesammlungen mehr? Davon habe ich nämlich auch lange nichts mehr gelesen!

Zaquarta

(Anm. d. Red.: Zu Catalypse: Den Test hatte ich selbst geschrieben, Du findest ihn in der 5/92, Seite 30. Die anderen beiden Proggis habe ich mir zu Hause angeschaut (ich bin stolzer Noch-Besitzer eines C128D), und beide konnten mich nicht umhauen. Folglich verzichtete ich auf einen Test. Und damit habe ich auch fast schon das häufige Vorkommen von Hits erklärt: Seit geraumer Zeit testen wir in erster Linie Programme, die entweder im grünen oder aber im roten Bereich liegen. Dann erst kommt auch das Mittelmaß noch zu seinem Recht. Mal ehrlich, Du willst Dir doch auch anständige Games kaufen (oder vor miesen gewarnt werden), oder?
Spielesammlungen werden – wenn es sich nicht gerade um etwas völlig Außergewöhnliches handelt – in den News abgefeiert.
Noch mal zum C64: Klaro gibt es Spiele für die Brotkiste (und sicher auch für den ST, da kann ich aber nicht so mitreden), die auch heute noch eine Höchstnote verdient hätten (mein all-time-favorite Bubble Bobble zum Beispiel). Und zweifelsohne ist auch dieses Mag damit groß geworden. Nur – liegt es an uns, daß die Mehrheit der Käufer immer mehr wollen, sich mit einfachster Grafik und Sound bei optimalem Spielablauf (wie bei Boulder Dash) nicht mehr zufriedengeben wollen? Sind wir schuld, daß der C64 bei fast allen nur noch der Zweitrechner, der ST in noch weniger Haushalten und Spectrum, CPC und wie sie alle heißen nur noch unter "ferner liefen" auftauchen?
Du kannst sicher sein, daß auch der heutige Standard (einschließlich interaktiver Staun-Erlebnisse auf 3DO, Jaguar und CD32) irgendwann nicht mehr ausreichen wird. Und dann passiert mit der Spielesoftware das gleiche wie mit der Musik: Man kehrt zurück zu den Wurzeln, mischt Oldies neu auf oder bringt sie wieder in Erinnerung. Ich persönlich wünsche ALLEN Rechnern, die es jemals gab, daß sie nicht völlig in Vergessenheit geraten – und dementsprechend auch nicht die Software, die für sie geschrieben wurde.
Wenn ich sehe, was heutzutage noch für den C64 konvertiert und programmiert wird (und ich kriege da 'ne Menge mit!), so tut es mir in der Seele weh. Warum? Na, weil durch die halbherzige, oft nach "Mach-noch-'ne-schnelle-Mark-mit-dem-Zeug" aussehende Umsetzung der Eindruck vermittelt wird, der C64 wäre der mieseste Rechner aller Zeiten gewesen. Sorry, ist nun einmal so, auch wenn vielleicht das eine oder andere von diesen Programmen noch berichtenswert wäre.
Nur: Wir können uns nicht gegen den Strom stellen und müssen das Hauptgewicht auf das legen, was eben "in" ist. Und der Platz, den wir dafür benötigen, reicht hinten und vorne sowieso nicht aus.
Puh... ein langer Vortrag, aber es lag mir halt am Herzen, weil ich meine "Doppel-Brotkiste" nicht aufgebe, bis daß ein Kurzschluß uns scheidet.

kate

Ich meinen C64 auch nicht!

jb)

Wolkenheim 3C

Hallo, ASM! Mein Brief bezieht sich auf den von Gutfried in der 11/93. Ich vertrete auch Gutfrieds Meinung. Ich bin 14 Jahre alt, habe Wolfenstein 3D mehrmals durchgespielt und finde kaum Schlimmes daran. Gut, es verherrlicht Gewalt, aber da gibt es schlimmere Spiele wie z. B. "Waxworks".
Das mit den Nazisymbolen oder daß man Nazis niedermetzelt, finde ich auch nicht schlimm. Indiana Jones wurde auch nicht in-

diziert, obwohl man da Nazis niederschlägt und sogar brutal umbringt (Indy4: Ein Nazi wird von einem Stein überrollt und ein anderer mit einem spitzen Stein erstochen).

Außerdem kann ich nicht verstehen, wie einige wegen solcher Spiele durchdrehen und sich tierisch aufregen. Es gibt ja auch Strategiespiele wie z. B. "History Line", die im 1. Weltkrieg spielen, und solche Spiele bekommen Hitsterne und sind in den Charts.

Kate hat gesagt, daß Wolfenstein 3D nicht indiziert wurde, und dazu möchte ich noch etwas sagen. In der Ausgabe 7/93 ist ein Bild von Wolf-3D abgebildet und darunter steht: "Ein häufiger Grund für Indizierungen: die Darstellung von Nazi-Insignien und die Verherrlichung von Gewalt". Also doch indiziert.

Warum schreibt ihr eigentlich immer "Wolkenheim 3C"?

MicroTime Vision

(Anm. d. Red.: "Wolkenheim 3 C" ist heute bloß noch ein guter Insider-Gag, ebenso wie "Hundefels 1a" und ähnliche VerOOPSungen. Anfangs ergab sich unsere Vorsicht aus einer Notsituation heraus: Es hieß in gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen ziemlich früh, das Spiel stünde kurz vor der Indizierung, damit wäre ihm das gleiche Schicksal zuteil geworden wie seinem uralten, zweidimensionalen Story-Vorbild "Castle Wolfenstein". W3D hätte auch alle üblichen Gründe für eine Indizierung geliefert (insofern ist die von Dir zitierte Bildunterschrift in Ordnung, wenn Du sie nur genau liest), ist aber eben tatsächlich niemals auf den Index gekommen – eben weil, wie schon so oft gesagt, keines der deutschen Jugendämter in diesem Fall eine Indizierung beantragt hat und die Bundesprüfstelle nie von sich aus, sondern immer nur auf Antrag tätig wird.

sz)

Amiga wird erwachsen

Mit dem Erscheinen der Geräte mit der Bezeichnung 1200 und 4000 ist es klar geworden: Der Amiga wird, wenn auch langsam, erwachsen.

Immer mehr Programmierer haben inzwischen verstanden, daß feste Adressen sowie direkte Einsprünge in Systemroutinen tabu sind.

Bereits einen Monat nachdem der erste Amiga 1200 erhältlich war, zeigte die Softwareindustrie Erbarmen und veröffentlichte das erste AGA-only-Spiel. Mittlerweile erscheint sogar fast jedes neue Spiel als spezielle AGA-Version. Daß es jedoch schon vor Jahren möglich war, "saubere" Spiele zu schreiben, beweisen diverse Produkte, unter ihnen namhafte Vertreter wie "The Great Giana Sisters" – wohl dem, der noch eines hat –, "Hybris" oder gar "Xenon 2".

Daß sogar an Festplattenbesitzer gedacht werden kann, bewies in der Vergangenheit immer wieder eine Firma: Cinemaware.

Sämtliche Programme dieser inzwischen leider aufgelösten Softwarefirma laufen von Festplatte aus und unter neueren Kickstartversionen. Wer einmal "It Came From The Desert" oder "The Three Stooges" von der Festplatte gestartet hat, weiß, wie schön Spielen doch sein kann. Natürlich hatten auch viele Produkte von Cinemaware einen Kopierschutz, welcher jedoch nach der HD-Installation nicht mehr aktiv war.

Und selbst jetzt ist immer wieder zu beobachten, daß Firmen an die Käufer glauben. So veröffentlichte Blue Byte... das Spiel "Battle Isle". Gute Grafik, ausgeklügeltes Gameplay sowie ein HD-Installationsprogramm machten dieses Programm zu einem Hit.

Daß sich solcher Service auszahlt, ist sogar in den "berühmt-berüchtigten" Szenekreisen zu beobachten. Selten findet man Originale in den Regalen der "Cracker", doch Blue Bytes Programm hat sich seinen Weg auch in diese Nischen gebahnt.

Ein Angebot von Fair Play also? Ein Exempel von "Wie du mir, so ich dir"? Ich denke, daß dies etwas zu weit gegriffen ist. Denn solange es Software gibt, wird es auch Softwarepiraterie geben. Was jedoch, wenn man plötzlich den Piratenschiffen den Wind aus den Segeln nimmt, wie z. B. bei "Der Patrizier" geschehen? Daß sich guter Support und ausgereifte Software rentieren, dürfte seit dem Erfolg von "Monkey Island" & Co. unbestritten sein.

Natürlich gibt es weit mehr als genug an Negativbeispielen. So verweigert das "Lotus Turbo Challenge II"-Original von Gremlin Graphics auf einigen Rechnern mit der Meldung "Protection failed" den Dienst. Auf anderen Rechnern hingegen lief eben jenes Programm, von derselben Diskette geladen, problemlos. Und wen wundert es da noch, daß Programme wie "Dragons' Lair", "Space Ace", "SuperFrog" oder "Body Blows" in vielen Fällen aufgrund eines Longtrack-Schutzes nach einigen Wochen den Dienst versagen und in der Retour-Box des Kaufhauses landen?

Besitzer von PC/ATs können da nur müde lächeln, sind sie doch den Amiga-Besitzern um mindestens vier Jahre voraus... Anbieter von kopiergeschützter Software haben heute keine Chance mehr. Wer sein Programm schützt, schützt so gesehen dann auch wieder die Anwender vor dem Kauf des Produkts. Viele PC-Besitzer schrecken mittlerweile vom Kauf kopiergeschützter Software zurück. Wofür von Diskette laden, wenn man die Daten ebensogut auf der Festplatte ablegen kann?

Und natürlich gibt es auch auf dem Amiga seit geraumer Zeit Festplattenlaufwerke, ab dem Amiga 600 sogar schon von Werk aus. Wen wundert es da noch, wenn viele Anwender frustriert sind, weil Software nicht auf der Festplatte installierbar ist?







Sehr fair ist es dann auch nicht, wenn der Hersteller ein sogenanntes Upgrade auf eine HD-Version für einen Aufpreis anbietet, wie dies bei einer sehr bekannten Flippersimulation der Fall ist. Sollen also die Leute, die eh schon mehr für eine Festplatte bezahlt haben, dann auch noch mal für HD-Versionen zur Kasse gebeten werden?...

Unverschämt wird die ganze Sache zum guten Schluß bei Spielen, die vier Disketten besitzen und dann per "trackdisk.device" geladen werden. Keine Spur von Fremdformat, kein On-Disk-Kopierschutz: Warum dann bitteschön nicht HD-installierbar?

Eine Handbuchabfrage kann auch von einer Festplatte geladen werden.

Entgegen der Meinung von vielen Leuten stehen wir als Hersteller von Kopierprogrammen und Tools hinter dem Endverbraucher. Wir wären froh, uns endlich auf wichtige Dinge konzentrieren zu können anstatt auf neue Kopierschutzmethoden. Wir würden es deshalb begrüßen, wenn die Hersteller von Unterhaltungssoftware endlich einmal neues Gebiet betreten und den Kopierschutz hinter sich lassen. Hier mögen als Beispiel Electronic Arts dienen, die bereits seit über einem Jahr ihre Programme ohne jeglichen Kopierschutz ausliefern. Und über sinkende Verkaufszahlen ihrer Produkte können sich Electronic Arts weiß Gott nicht beklagen. Ein Handbuch zahlt sich bei Spielen wie "Syndicate" oder "Populous" halt aus.

Vielleicht kann ja auch das Spaßmagazin einen Schritt in die richtige Richtung tun und bei den Tests erwähnen, ob das jeweilige Programm einen "On-Disk-Kopierschutz" besitzt oder nicht. Besitzer von Festplattenlaufwerken werden diese Regelung sicher begrüßen.

Zum Schluß also noch eine Frage an diejenigen, die uns immer wieder neue Kopierschutzmethoden präsentieren: "Der Amiga ist erwachsen geworden, wann werdet Ihr es?"

Christian Bartsch, CACHET Software

(Anm. d. Red.: Die Idee, beim Test von Amiga-Software auch die Festplattentauglichkeit zu prüfen, ist nicht übel – jedenfalls bei Spielen, die eine HD-Installation lohnen. Wollen mal sehen, was sich in Zukunft machen läßt...

sz)

Konsolen-Fieber

Da ich die ASM 8/93 verpennt hab (ja, ja, mit Abo wär das nicht passiert), bitte ich Euch, mir kurz die Bewertung für das Mega-Drive-Spiel Cool Spot (Seite 50) anzugeben. Danke!

Nachdem ich die Artikel über das 3DO-, Jaguar- und Amiga-CD32-System gelesen habe, habe ich noch einige Fragen:

1. Da ich annehme, daß diese Konsolen wie auch z.B. das SNES oder das Mega-Drive an ein normales TV-Gerät angeschlossen werden, frage ich mich, ob denn ein solcher Fernseher CD-Sound und 16,7 Millionen Farben darstellen kann, oder ob man einen Extra-Monitor braucht bzw. per Audiokabel an eine Stereoanlage anschließen muß?

2. Die Geschwindigkeit dieser Konsolen liegt weitaus höher als bei älteren Konsolen. Muß der Spieler schneller reagieren (statt 16 Bit 32 bzw. 64 Bit)?

3. Ich stehe vor der Entscheidung, mir ein Mega-CD zu meinem Mega-Drive zu kaufen. Braucht man das Mega-Drive II, oder reicht mein älteres Modell? Wo liegt der Unterschied? Lohnt sich die Anschaffung?

4. Könntet Ihr nicht mal ein Konsolen-Hardware-Special machen? (vom Game Boy über das NES, SNES, Mega-Drive, Neo-Geo, Lynx, Master System usw. bis hin zu Atari Jaguar, Amiga CD32, 3DO-System und dem CD-I (gehört doch dazu, oder?)? Dann bis zum nächsten Mal!

Matthias Varelmann

(Anm. d. Red.: 1. Seit wann spielt man seine Musik-CDs über den Fernseher ab, dafür gibt's



FEED BACK SPLITTER

Was steht eigentlich auf den anderen drei Seiten des ASM-Würfels?
Monroe

(Anm. d. Red.: Drah die net um, o, o, o... *kate)*

Ist "T. F. X." dasselbe wie "Tornado?
Christian

(Anm. d. Red.: Also, von einem eher hinduistischen Standpunkt aus gesehen haben wir es ja im ganzen Kosmos eh bloß mit dem All-Einen zu tun, aber sonst – ist Zool dasselbe wie Mario? *sz)*

Ich habe schon x-mal bei Eurer Hotline angerufen. Dauernd höre ich bloß das blöde Besetztzeichen!!!
The Turbohammers

(Anm. d. Red.: Du hast Pech, wir haben bloß noch das blöde übrig! Das intelligentere Besetztzeichen ist leider durch heftigen Verschleiß vorzeitig kaputtgegangen. *sz)*

Was macht Thomas Morgen auf dem Space-Rat-Poster (Heft 12/93, der Typ mit Hut und Brille; typische Agententarnung)?
Daniel

(Anm. d. Red.: Die Tarnung war offenbar doch wieder nicht gut genug – irgendein Gimpel hat mich erkannt! *tom)*

doch die Stereoanlage? (smile!) Das Amiga CD32 schließt Du zum Beispiel über die Stereo-Ausgänge (Cinch) an den CD-Eingang der Anlage (ebenfalls Cinch) an. Kabel liegt bei...
Na klar kann der Fernseher 16,7 Mio. Farben darstellen – nur nicht alle gleichzeitig! (smile!) Das Amiga CD32 zum Beispiel verfügt über einen Fernsehmodulator, der die Signale vom Gerät in normale HF-Signale wie von der Antenne umwandelt. Das Bild ist auf meinem Portable ausgesprochen gut.
2. Nö, warum? Kommt doch nur darauf an, wie die Games programmiert wurden. Du kannst sicher sein, daß speziell für die neuen Konsolen programmierte Games auch irgendwie spielbar sind. Nur unsauber programmierte Sachen werden auf schnelleren Rechnern auch schneller.
3. Es gab für das ältere Mega-Drive ein Mega-CD, das jedoch nicht mehr hergestellt wird. Du wirst also wohl oder übel auf ein Mega Drive II umsteigen müssen.
4. Keine schlechte Idee, wir werden mal drüber nachdenken...
Cool Spot fürs Mega Drive brachte übrigens eine satte 10, allerdings ohne Hitstern.
jb)

Hardware und Konsolen

✉ Wollt Ihr jetzt immer einen Hardwareteil machen? Ich so ganz persönlich würde das sehr begrüßen, weil... na ja, weil wegen Interesse. Ich hoffe, daß das nicht nur so wegen Jubiläum war. Ähm, ja: Konsolen. Ich weiß ja, daß Ihr in die Idee vernarrt seid, Konsolen- und Computerspiele zusammen in einen Teil zu fassen, und ich kenne auch Eure Argumente, glaube ich. Ich für meinen Teil interessiere mich herzlich und überhaupt wenig für Konsolenspiele und empfinde sie als äußerst störend – beim CD-ROM geht's ja auch. Allerdings war die alte Einteilung Computerteil/Konsolenteil auch nicht sooooo das Wahre, weil Leute wie ich (stellt Euch vor, davon soll's noch mehr geben, wie grausam...) letzteren ständig überblätterten und ihn nicht eines Blickes würdigten. Deshalb habe ich für Euch einen total nicht neuen und tierisch schwachsinnigen Vorschlag: Behaltet die Einteilung nach Genres. Unterteilt in den Genres aber bitte noch einmal in Konsolenspiele/Computerspiele! Meinetwegen stellt auch die Konsolen an den Anfang, wenn's denn sein muß!... – Aber irgendwie beschleicht mich das Gefühl, daß diese Kiste so ziemlich umständlich für Euch wird – nicht realisierbar? Doch bestimmt nicht für so clevere Mädels wie Euch!
v. Lüdecke

(Anm. d. Red.: Unser einziges Mädel innerhalb der Red. war gerade nicht da, deshalb mach' ich mal das "Ersatzweib": Unser Heftkonzept steht seit der Ausgabe 12. Basta! Du bist leider ein wenig spät mit Deiner Idee, auch wenn sie mir persönlich zusagt. Leider aber gibt's da noch ganz andere Überlegungen anzustellen, die zum Beispiel was mit unseren Anzeigen zu tun haben. Vielleicht sagt ja unser Chef-Red-Punkt-Mädel noch was dazu.
jb

Tja, lieber V, das Gefühl, von dem Du da hinterrücks beschlichen worden bist, hat Dich nicht getrogen. Eine solche Lösung wäre ziemlich umständlich und böte uns auch nur wenig Flexibibi... – Flecksi... – na ja, eben Möglichkeit, Sachen bei Bedarf im Heft mal hin- und herzuschieben. Für uns haben sich letzten Endes schon die relativ wenigen festen Genre-Rubriken, die es bis zur 11'93 gab, als zu enges Korsett erwiesen.
sz)











Dirk Anhof

Das Licht der zu dieser Jahreszeit düsteren Welt erblickte ich am 24.05.67 in Netra im Bett meiner Mami. Nach 13 Jahren Schulbankdrücken ist es mir 1986 gelungen, das Abi zu bauen. Danach folgten 2 Jahre Ausbildung (Industriekaufmann), Bundeswehr, DMV-Verlag und seit Mai 1993 der Tronic-Verlag. Hier produziere ich die hübschen, bunten Seiten der ASM und mache noch viele andere Kleinigkeiten.

1 **Was machst Du, wenn Du frei hast?** Schlafen, mit Freunden Bier trinken (am Wochenende), Fußball spielen. **Welchen Beschäftigungen gehst Du aus dem Weg?** Denen, die nicht lebenswichtig sind wie Straße kehren, Auto waschen (Wozu gibt's denn Waschanlagen).

2 **Was spielst Du am liebsten?** Ballspiele, Fußball live, nicht Italia '90 oder so'n Kram, Quark(XPress). **Welches Spiel magst Du nicht?** Langweilige und brutale Spiele, Spiele, bei denen ich verliere.

3 **Was ist Deine Lieblingslektüre?** Sports, Kriminalromane, Fernsehzeitschriften, Karl May. **Welche Bücher stehen bei Dir auf der roten Liste?** Eigentlich keine, außer Flugblättern und Propagandamaterial von Neonazis.

4 **Wessen Musik hörst Du gerne?** Alles, was sofort ins Ohr geht und durch Wattestäbchen nicht zu entfernen ist, z.B. Phil Collins. **Welche Musik läßt Du nicht in Dein Ohr?** Heavy Metal, Rap, Volksmusik von Marianne & Michael und den anderen Sangesbrüdern und -schwestern.

5 **Was bannt Dich an Leinwand und Bildschirm?** US-Thriller mit wenig Action, Sportsendungen. **Was treibt Dich zum Filmboykott?** Seifenopern, "Drück-auf-die-Tränendrüse"-Sendungen.

6 **Was hältst Du für die bedeutendste Errungenschaft der Menschheit?** Gibt's keine, denn der Mensch kann jede Erfindung negativ ausnutzen. **Was ist ihre schlimmste Schandtat?** Die Erfindung der Atombombe, Machtgier.

7 **Was – ganz allgemein – magst Du?** Toxi & Cleo, meinen Job, alles was Spaß macht. **Und was magst Du nicht?** Profitgier, die Menschen dazu treibt, die Natur auszubeuten (Abholzung des Regenwaldes), Egoismus, wenn mir jemand die Teile aus dem Überraschungsei wegnimmt.

Es ist immer so: Wenn die Diplomatie versagt, müssen die Waffen sprechen. Da wird nicht lang gefackelt, da wird geschossen und gemeuchelt. Allerdings braucht man sich nicht selbst die Finger dreckig zu machen, es gibt ja genug Leute, die so etwas für Geld erledigen....



◀ *Viele Söldner sind der Gegner Tod*

HIRED GUNS

Amiga 500/2000/3000, ca. 90 DM, Hersteller: **DMA-Design**, England, Muster von: **Psygnosis**, England.

SÖLDNER FÜRS GROBE

Ort: eine von Menschen und anderen Spezies besiedelte Galaxis. Zeit: irgendwann in der Zukunft. Der Auftrag: Zerstörung von Industriestätten zur illegalen Herstellung biogenetischer Lebensformen. Das



◀ *Aufpassen mal vier: Wer ist wo und wann warum?*

Team: vier Spezialisten unterschiedlicher Ausbildung. So beginnt das Amiga-Spiel **Hired Guns** von DMA Design, in dem der Spieler die Rolle eines Gruppenleiters übernimmt. Die Gruppe besteht aus vier verschiedenen Wesen, darunter können auch Maschinen sein – sprich Killerroboter.

Diese Vierergruppe soll planetarische Anlagen zur Herstellung von Lebewesen zerstören. Dabei geht man von der Illegalität der Unternehmen aus, die eine solche Handlungsweise rechtfertigt. Die Angehörigen der Gruppe sind allesamt Söldner. Ausgebildet an der Waffe, besitzen sie außerdem noch spezielle Eigenschaften, die sie als Team arbeiten lassen. Die Koordination des Ganzen übernimmt der Spieler vorm Bildschirm; er lenkt seine Leute und startet die jeweiligen Aktionen.

Es gibt mehrere Spielstufen. Die einfachste, aber auch notwendigste Stufe ist das Training. Hier werden die verschiedenen Stadien eines Einsatzes getrennt geübt. Dazu gehört das Sondieren eines Terrains, das Auffinden bestimmter Plätze (zum Beispiel eines Ausgangs), das Umgehen von Hindernissen oder der direkte Kampf gegen Gegner. Anfänger sollten sich auf jeden Fall hier durchhangeln, sonst sind die späteren Missionen kaum zu bewältigen.

Aus insgesamt zwölf unterschiedlichen Figuren könnt Ihr Euch vier aussuchen, die ähnlich wie in einem Rollenspiel mit ihren Eigenschaften kombiniert werden können. Wem das nicht genügt, der kann die Daten der Figuren als IFF-Bilder in ein Zeichenprogramm – zum Beispiel Deluxe Paint – laden und sie dort verändern. Durch ein Konvertierungsprogramm werden die geänderten Daten dann in neue Figuren umgewandelt.

Die Söldner durch die Gegend zu ▼ *führen...*



▲ *... ist nicht einfach!*

Jede der vier Spielfiguren bekommt ein eigenes Fenster. Man sieht diese Fenster, oder besser Action-Bildschirme, aus der Sicht der jeweiligen Figur. Mit dem Joystick fährt man auf den entsprechenden Action-Bildschirm, um die jeweilige Figur auszuwählen. Je nachdem, in welcher Position der Joystick-Zeiger auf dem jeweiligen Bildschirm steht, wird die Figur entweder in die Richtung gedreht, dorthin gelenkt oder dazu "genötigt", eine Handlung vorzunehmen (Schießen, Nahrung aufnehmen, Munition oder Gegenstände einsammeln).

Und jetzt zur Schwierigkeit: Die vier Spielfiguren lassen sich nur einzeln bewegen. Schickt man zum Beispiel den Kämpfer los, so konzentriert man sich logischerweise auf sein Umfeld. In der Zwischenzeit bleiben die anderen stehen, bekommen aber zum Beispiel plötzlich Besuch von Knochenmännern. Bis man "umgeschaltet" hat, werden die treuen Mannen attackiert und häufig umgebracht – was sich durch ein plötzlich nicht mehr vorhandenes Fenster zeigt. Umgekehrt geht es genauso schnell schief: Wenn man umherwandert und die anderen führt, kann es passieren, daß sie bei einem Überfall im Weg herumstehen und die Salven aus der Automatischen statt der Gegner die eigenen Leute treffen. Aus die Maus....

Dieses Manko macht Hired Guns nicht gerade leicht. Selbst die Trainingssequenzen entwickeln ein derartiges strategisches Chaos, daß man häufig nicht mehr zwischen Freund und Feind unterscheiden kann. Schade drum, denn das Spiel an sich ist fesselnd. Grafik und Sound sind gut, die Zeichnungen der Umgebung und der Gegner sind sauber ausgeführt. Leider wechselt man die Richtung immer im 90-Grad-Winkel. Fließend sind die Bewegungen auch nicht, man schreitet immer abschnittsweise vorwärts oder rückwärts.

Hired Guns ist daher nur mit Vorsicht zu empfehlen. Es mag Leute geben, die sich mit einer derartigen Aufsplittung des Spiels sofort anfreunden können, wer aber mit Action-Adventures nicht so viel Erfahrung hat, wird bestimmt einige Schwierigkeiten haben.

ASM Urteil: 8 — ANNEHMBAR

Grafik:	9
Sound:	10
Ablauf:	7
Atmosphäre:	9
Steuerung:	5

Das hätte der Renner werden können...



AERO, THE ACROBAT

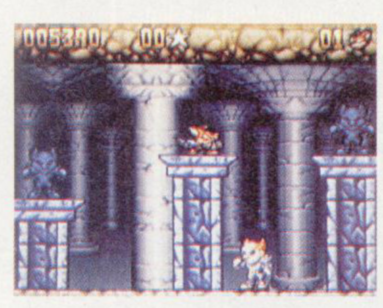
Super NES, 149,95 DM, Hersteller: **Sunsoft**, Japan, Muster von: **Die Cassette.**

Fledermausstark

Ein Besuch in einem Freizeitpark kann sehr lustig sein. Doch was ist, wenn Bösewichter den Park übernommen haben? AERO, THE ACROBAT, muß den Zirkus in einem packenden Jump'n'-Run-Spiel gegen die Wahnsinnigen verteidigen.

Aero ist der tierische Held im neuen Spiel von Sunsoft. Wie es sich für ein gutes Modul gehört, wimmelt es auch hier von Feinden und schwierigen Sprungpassagen. Um sich der verschiedenen Clowns und des anderen Rummelplatzgesockses zu erwehren, hat unsere Fledermaus zwei Möglichkeiten. Sie kann sie mit Sternen, die sie zuvor einsammeln muß, in die Ewigkeit befördern, oder sie berührt sie während ihres Pirouettensprungs, was die Kontrahenten genausowenig leiden können.

Doch Vorsicht ist geboten, manch einer dieser verrückten Kerle verträgt schon mal mehr als nur einen Treffer. Damit die Fledermaus auch Sprünge aus größerer Höhe problemlos überlebt, breitet sie ihr Cape aus und kann so sanft in Richtung Boden gleiten. Gezieltes Springen ist oft nötig, um von Plattform zu Plattform zu gelangen. Zusätzlich findet das possierliche Tierchen auf dem Weg durch die Levels die verschiedensten Extras, die jedoch ihre Wirkung nur für eine gewisse Zeit behalten.



▲ *Diesem Clown ist nicht zu trau'n*

Um alle Plattformen zu erreichen, müssen unter anderem Teleporter, Trampoline und Kanonen benutzt werden. Letztere müssen in die richtige Position gebracht werden, und auch die Abschußgeschwindigkeit will gut gewählt sein, damit unser Held nicht gegen das nächste Hindernis knallt. Die Aufgaben, die in den Levels gelöst werden müssen, sind vielfältig: Zum Beispiel gilt es eine bestimmte Anzahl von Sternenplattformen zu besuchen, und Freunde von Aero zu befreien. Auch die beliebten Geheimräume, in denen es von Belohnungen nur so wimmelt, fehlen nicht.

Als nette Abwechslung zwischen den Jump'n'Run-Teilen ist ein High-Dive-Contest vorgesehen: Aero muß als gelernter Akrobat von einem Zirkusmast in einen Wasserfaß springen oder einen Bungee-Sprung vollführen.

Leider hat das Game keine Paßwort-Option, so daß man immer im ersten Level beginnt – und schon das ist nicht einfach zu meistern. ■

Arndt Grass



COSMIC SPACEHEAD

Mega Drive, 99,95 DM, geplant für: **PC**, Hersteller: **Codemasters**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Intergalaktischer Tourist

Gerade ist er seiner letzten Eskapade noch mal mit heiler Haut entwichen, schon stürzt sich Cosmic wieder in neue Abenteuer.

Cosmic Spacehead, unser unerschütterlicher Weltraumheld, ist mit neuen Abenteuern wieder da. Nach der letzten Bruchlandung, die er auf der Erde fabriziert hat, ist er auf seinen Heimatplaneten Linoleum zurückgekehrt. Dort empfängt man ihn aber nicht mit den von ihm erwarteten Ehren, nein, diese schnöden Linoleaner glauben ihm einfach nicht, daß er einen neuen Planeten entdeckt hat. "Püh, dann eben nicht, liebe Tante."

Ist ja auch zu blöde, daß er die kosmische Kamera vergessen hat. Die hätte beweisen können, daß es den neuen Planeten – die Erde – gibt. Aber Cosmic wäre eben nicht Cosmic, wenn er sich dadurch einschüchtern lassen würde. Also beschließt er kurzerhand, auf die Erde zurückzukehren und die notwendigen Beweise zu besorgen. "Ihr werdet schon noch sehen... – aber verflixt, ich hab' ja keinen einzigen Linogroschen mehr!"

▲ *Mit Cosmic Spacehead kommt Freude auf*

Hier müßt Ihr ihm unbedingt unter die Arme greifen, damit er sein großes Ziel erreichen kann. Ihr müßt ihn zunächst durch rund 16 Orte auf Linoleum steuern. Unterwegs gibt's reichlich Gegenstände aufzusammeln und Bonuspunkte etc. zu ergattern. Ihr trefft dabei auch auf nette Zeitgenossen, die Ihr einfach mal "ausquetschen" solltet. Um von Linoleum wegzukommen, müßt Ihr die Einzelteile einer Rakete einsammeln. So einfach ist die Sache nicht, denn übelste Monster und ätzende Bürokraten versuchen mit aller Macht, Euch von Eurem glorreichen Ziel abzubringen. Und nicht nur auf Linoleum geht's rund, nein, auch auf Detroica (ein weiterer Planet) und in einer Weltraumstation müßt Ihr Euer Können unter Beweis stellen.

Cosmic Spacehead vom englischen Label **Codemasters** ist eine gelungene Mischung aus Adventure und Jump'n'Run. Dabei sorgen die eingestreuten Rätsel für Abwechslung und dauerhaften Spielspaß. Die Grafik ist bunt, poppig, fast schreiend – ganz im Stile der "Jetsons". Der Sound könnte durchaus mehr bieten. Das Spiel ist zwar nicht sonderlich schwierig, aber trotzdem echt unterhaltsam.

Urteil: 9 – GUT

Grafik:	10
Sound:	9
Ablauf:	9
Dauerspaß:	9
Humor:	10

Das lustige Spiel glänzt durch seinen Comic-Charakter

Ein Cop für alle Fälle

POLICE QUEST IV: OPEN SEASON

PC (386SX, 4 MB RAM, 20 MB auf Festplatte, unterst. SoundBlaster, AdLib, Roland, Pro Audio Spectrum), **109,95 DM**, Hersteller: **Sierra**, USA, Muster von: **Die Cassette.**

Blutbad im Morgengrauen: Ein totes Kind steckt in der Mülltonne, gleich daneben liegt ein toter Cop. Und es ist nicht irgendein Cop – es ist Dein Partner.

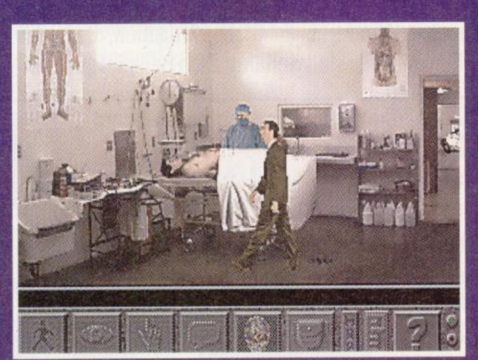
Wer Sierra bislang nur als Hersteller von exotischen Fantasy- und SF-Adventures kannte, hat wohl eine Produktreihe völlig übersehen: die *Police-Quest*-Reihe nämlich, in der Realismus ganz groß geschrieben wird. Voll aus dem harten Leben gegriffen, geht's bei den Adventures dieser Reihe um Mord und Totschlag. Und weil die wilde Mörderhatz einen möglichst realistischen Hintergrund haben sollte, holten sich die Sierra-Macher einen echten Profi fürs Spiele-Design.

Leider hat Vorzeige-Cop Jim Walsh inzwischen das Handtuch geschmissen und jagt Ganoven jetzt auf eigene Rechnung (siehe ASM 9'93). An seine Stelle trat Daryl F. Gates, Ex-Polizeichef des netten Städtchens Los Angeles in Kalifornien. Logisch, daß der nunmehr vierte Teil der Saga im sündenhaften L.A. angesiedelt ist, wo die Gewalt nur so brodelt.

▲ *Trocken: die verhaßte Büroarbeit im Leben eines Cops*

Tatsächlich geht's diesmal auch so richtig zur Sache. Der Untertitel Open Season steht schlicht für "Jagdsaison", denn was da in den ersten fünf Minuten des Spiels zu sehen ist, läßt zarte Gemüter glatt aus den Latschen kippen. Einen Mord kann man ja noch ertragen, und außerdem ist die Leiche auf dem Feldweg irgendwo im Stadtteil South Central noch ganz ansehnlich. Doch wenn man die Mülltonne aufmacht, kommt es knüppeldick: Da liegt ein sechsjähriger Junge, von 17 Schüssen geradezu durchsiebt – kein schöner Anblick.

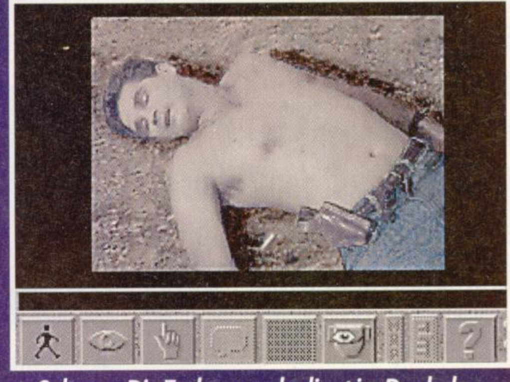
Wer aber glaubt, hier das erste und beste Splatter-Adventure der Geschichte frei Haus geliefert zu bekommen, wird arg enttäuscht. Keine wilden Verfolgungsjagden, keine blutigen Schußwechsel und schon gar keine Leichenfelder des Grauens werden geboten. Statt dessen polizeiliche Hausmannskost: Routineermittlungen sind angesagt, so langwierig und anstrengend – fast wie ein Job bei der ASM.



▲ *Gruselig: Der Expartner wird zwecks Autopsie zerschnibbelt*

Unspannend ist das aber keineswegs. Mit viel Akribie und Denkarbeit müssen die Puzzleteile des komplizierten Falls zusammengesetzt werden. Wo gibt es eine Verbindung zwischen den beiden Morden? Was hat die Undercover-Tätigkeit und Drogenabhängigkeit des toten Cops mit den Streetgangs von South Central zu tun? Wie bekommt man die furchtsamen Augenzeugen und Mitwisser zum Reden? Auf all diese Fragen werden Antworten gesucht. Und die Geschichte, die sich aus all diesen Handlungsfäden spinnt, ist fast spannender als ein gutes Buch.

Natürlich: Der Weg zum Mörder ist kein Zuckerschlecken. Macht auf der einen Seite das Abchecken von Tatort und Umfeld viel Spaß, nervt auf der anderen Seite die Polizei-Bürokratie doch erheblich. Überall muß die Dienstmarke gezeigt werden, müssen Notizen aufgeschrieben, auf Formulare getippt und den entsprechenden Stellen des Polizei-H.Q.s zugeführt werden. Ein bißchen weniger Realismus hätte hier dem Spielfluß nur gut getan. Weniger "realistisch" hätten auch die Grafiken ruhig sein dürfen. Sie sind zwar von Originalschauplätzen digitalisiert worden und schlucken den Großteil der vom Spiel requirierten 20 MB auf der Festplatte, doch besser als die handgemachten Bildchen sehen sie wahrlich nicht aus. Wer in dem unscharfen Farbenbrei dann noch nach (wichtigen!) Details sucht, kann sich gleich 'ne Brille besorgen. Die Farben sind einfach zu blaß und die gestellten Szenen mit den



▲ *Seltsam: Die Todesursache liegt im Dunkeln*

Schauspielern zu hölzern. Doch wo die Optik patzt, macht die Akustik wieder viel wett: Vier MB an Sounds und Melodien tragen zu der letztlich guten Atmosphäre des Spiels bei. Und die wird ohnehin durch die realistische und komplexe Handlung geprägt. Grafik und Sound sind schnell vergessen, wenn ein Informant erst mal auspackt. Man bekommt fast schon ein Gefühl dafür, wie es in den üblen Ecken dieser brodelnden Riesenstadt wohl tatsächlich zugehen muß. Da fällt es auch nicht mehr ins Gewicht, daß die Point-and-Click-Steuerung ein wenig handlicher und fixer sein könnte. Was letztlich zählt, ist der Spaß am Spiel. Und davon hat Open Season reichlich zu bieten. Deshalb auch mein Vorschlag für Police Quest V: Mal was Deutsches! Schimanski an die Software-Front!

Urteil: 9 GUT

Grafik:	7
Sound:	9
Ablauf:	9
Atmosphäre:	10
Aufmachung:	8

So hart wie das Leben: PQ IV ist ein Festival für Krimi-Fans!

Ihr wollt nicht nur über traumhafte Fehlpässe, Ausrutscher und Eigentore der Bundesliga-Stars lachen, sondern selbst Fußball spielen? Unser Tip: FIFA International Soccer. Das macht mehr Spaß als echter Fußball.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Mega Drive, **120 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Electronic Arts Deutschland**.

Hach, ist das aufregend!

Schon an der steigenden Anzahl von Fußballspiel-Neuveröffentlichungen kann man ablesen, daß die Weltmeisterschaft näher rückt. Im Kampf um die Marktanteile legt Electronic Arts ein besonders realistisches Game fürs Mega Drive vor. Für die Konkurrenz dürfte es schwer werden, ein Produkt zu präsentieren, das an **FIFA International Soccer** herankommt. Über 2000 Animationsphasen haben die Spielerbewegungen. Entsprechend läuft ein Spieler nicht nur, sondern springt dem anderen schon mal in die Beine, so daß dieser sich vor Schmerzen am Boden wälzt. Notbremsung eben. Meist kommt dann allerdings ein schwarzgekleideter Herr angerannt, der sich ziemlich wichtig vorkommt und eine gelbe Karte hin- und herwedelt. Da gehen die Rufe aus dem Publikum natürlich hoch, und einzelne Zuschauer springen wild fuchtelnd auf.

Nein, nein, nein: Jetzt ist nicht meine Phantasie mit mir durchgegangen, und ich berichte auch nicht von meinem letzten Besuch im Stadion, sondern das ist eines der vielen liebevollen Details, mit denen FIFA International Soccer aufwartet. Auch akustisch ist das Publikum gut getroffen. Nicht nur Applaus, sogar der an- und abschwellende Lärm der Schlachtengesänge kommt perfekt rüber. Einzige Steigerungsmöglichkeit: Wann kommt endlich ein Game, bei dem die Zuschauer "Zieht den Bayern die Lederhosen aus" singen?

Nicht, daß Ihr jetzt glaubt, nur das Publikum wäre eine Erwähnung wert. Im Gegenteil. Ganz wie Berti Vogts dürft Ihr die Mannschaftsaufstellung variieren, die Taktik angeben oder Auswechselspieler auf den Platz bringen – ganz nützlich, denn die Spieler ermüden nach einiger Zeit. Neben kurzen, zielgenauen Pässen, harten Schüssen oder cleveren Kopfbällen ist sogar der gewitzte Hackentrick möglich.



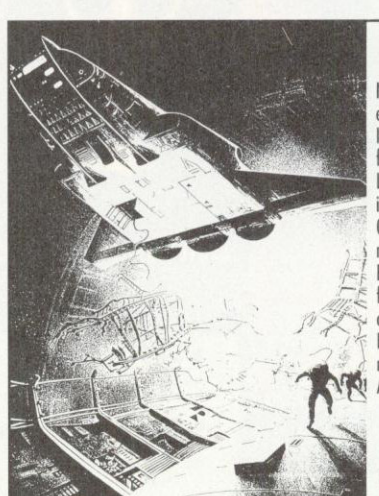
▲ *We are the champions!*

▲ *Moment – ist das jetzt auch das richtige Tor?*

Doch keine Angst: Trotz alledem braucht man, um loslegen zu können, keine ellenlange Anleitung zu wälzen, sondern kann direkt mit dem Kicken beginnen und sich die Feinheiten erst nach und nach aneignen. Nasse Plätze, Rasen oder Kunstrasen – all das hat natürlich Einfluß auf das Spiel. Langsam habe ich genug Optionen aufgezählt, und ich könnte noch eine ganze Weile weitermachen. Genug damit, nur noch eine letzte: Mittels eines Vier-Spieler-Adapters können auch zwei gegen zwei menschliche Spieler, alle vier gegen den Computer oder drei gegen einen spielen. Wow!

Da gibt's nur eins: das Spiel, das mehr Spaß bringt als irgendein anderes Mega-Drive-Fußballgame, kaufen und auf die WM warten!







Eigentlich ist der Markt mit Fußballgames ja für die nächsten zehn Jahre übersättigt. Dennoch bringt jeder Hinz und Kunz das vermeintlich ultimative Soccer-Game auf den Markt. Und was machen ELITE SYSTEMS aus dem Thema?

Daddeln auf der Wiese

STRIKER

Super NES, ca. 120 DM, geplant für: **PC**, Hersteller: **Elite Systems**, England, Muster von: **Hersteller**.

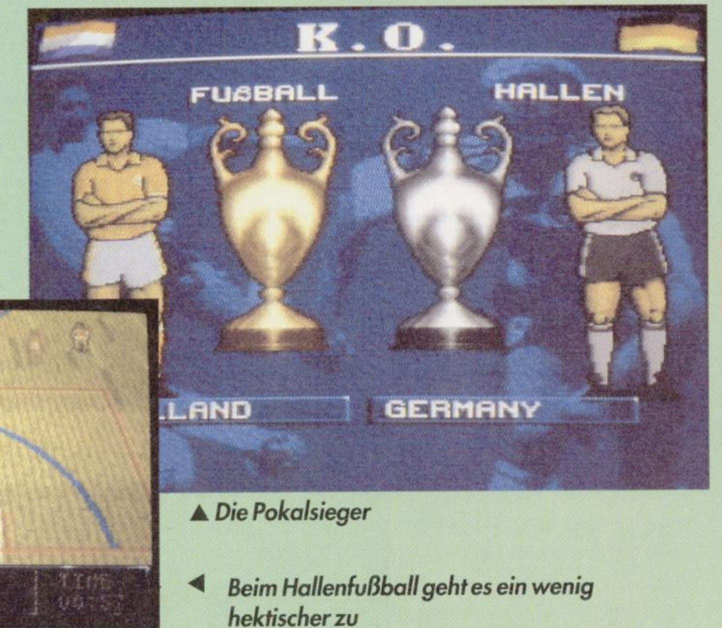
Mit einem hämischen Grinsen knallt mir Thomas ein Game auf den Tisch. Ein Blick auf die Packung erklärt die unverhohlene Häme: Wieder ein Soccer-Spiel. Unvoreingenommen, wie ich nun mal bin, nehme ich auch dieses neue Produkt auf den Teststand.

In Sachen Spielvielfalt kann man sich beim Optionsbildschirm von **Striker** nicht beklagen. 64 Mannschaften können in sechs verschiedenen Events antreten (Freundschaftsspiel, Super Cup, Special Cup, World Knockout, Weltliga und auch eine Runde Hallenfußball). Die Spieltaktiken sind ordentlich bestückt, so daß nahezu jede denkbare Formation gespielt werden kann. Doch nun zum eigentlichen Game. Auf den ersten Blick sieht Striker aus wie jedes andere Fußballspiel. Es wird in schräger Draufsicht von oben nach unten und von unten nach oben gespielt. Große Einarbeitungszeit für die ersten Matches ist nicht notwendig – und die Feinarbeiten kommen eh im Spielverlauf. Die Umsetzung von Grätschen, Torschüssen, Pässen und Elfern bietet nicht viel Neues. (Was soll es auch Neues geben: vielleicht drei Drahtbürsten, die einen Cakewalk im gegnerischen Tor tanzen?) Im Zweispielermodus macht die ganze Sache noch am meisten Fez. Im Solomodus dagegen könnten diejenigen, die nicht zu den eingefleischten Fußballfans gehören, schnell das große Gähnen kriegen. Striker liegt fußballtechnisch gesehen im starken Mittelfeld. Eher die Gunst der Sekunde als eine ausgefeilte Taktik entscheidet über Sieg und Niederlage.

Ach ja, eine PC-Umsetzung landete auch noch auf meinem Tisch und sollte einen Beitrag für die Rubrik "Replay" hergeben. Irgendwie kamen mir jedoch bei dem dürftigen Spielchen sofort die Tränen, und den Platz kann man besser nutzen. In allen Belangen ist Striker für den PC unter aller Kanone! Unbedingt einen großen Bogen drum machen.

◄ *Die Mannschaft im Überblick: Fans finden veraltete Namen*

▲ *Hautfarbe und Spielkleidung können eingestellt werden*



▲ *Die Pokalsieger*

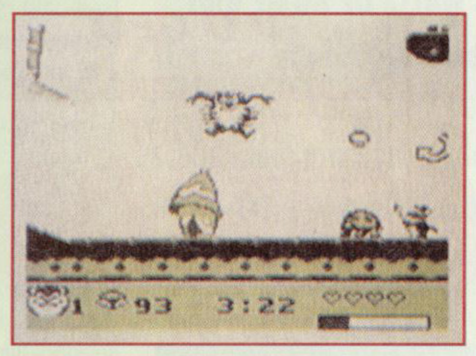
◄ *Beim Hallenfußball geht es ein wenig hektischer zu*





Der Vielfraß

Tja, die tasmanischen Teufel haben's so an sich: immer durstig und noch viel, viel hungriger. Ist ja auch verdammt heiß in Australien, oder wo sonst kommen die her?



▲ *Taz – immer am Rumtoben*

TAZMANIA

Game Boy, 69,95 DM, Hersteller: **T-HQ**, USA, Muster von: **Nintendo of Europe**.

Irgendwo im tiefsten Outback Australiens liegt der Ursprung der "tasmanischen Teufel". Und Taz ist der wildeste unter den Miniteufeln – auch "kleine Plage" oder "Köttel" genannt, also hochdeutsch ein Nachwuchsteufel. Wie jeder x-beliebige Teenager läßt auch Taz nicht eine einzige Party aus. Warum auch, da gibt's ja immer reichlich zu entdecken, und vor allem ist er noch nie leer ausgegangen.

Doch jetzt ist ihm gar Schreckliches passiert. Seine Familie ist verschütt gegangen: Kein Papi Hugh, keine Mami Jean, keine Molly, kein Jake – niemand mehr da! Zuerst totales Entsetzen, doch dann packt ihn der Zorn. Wäre ja gelacht, wenn er – der beste aller Jung-Tasmanen-Teufel, dieses Problem nicht lösen könnte. Also macht er sich auf den gefahrvollen Weg durch die unterschiedlichen Levels.

Hugh hat's am dritten Loch auf seinem Lieblingsgolfplatz erwischt, Mama Jean direkt vor der Haustür, Molly wurde mit ihrer Lieblingszeitung geködert, und Jean, der Dummkopf, hat sich mit seinem Jojo schnappen lassen. Denkbar ungünstige Voraussetzungen für Taz. Euch in der Rolle des kleinen Helden bleibt nur eines übrig: Findet einen sicheren Weg durch Dschungel, Eigentumshöhlen, Minen und Wüste. Paßt auf die Monster von der übelsten Sorte auf. Nehmt Euch vor allen Dingen vor Francis X. Bushladd mit seinem Baumstammpanzer in acht, vor dem Pterosaurier mit seinen Eiern, dem doofen Axl Gator, der mit seinen Bumerangbomben herumschmeißt, und vor dem Nichtsnutz Bull Gator mit den Killerkokosnüssen.

Eines solltet Ihr auf jeden Fall beachten: Weil Taz das gefräßigste Wesen unter der Game-Boy-Sonne ist, müßt Ihr dauernd für eßbaren Nachschub sorgen. Aber da er alles frißt, was ihm vor die Knabberleiste kommt, müßt Ihr etwas vorselektieren. Eine Stange Dynamit zum Beispiel verschlingt er zwar ohne Knurren, aber anschließend geht es ihm nicht sehr gut. – Alles in allem ist **Tazmania** ein wirklich gelungenes Game für die "Seifendose".



"Im übrigen bin ich der Meinung, daß Karthago zerstört werden soll." – In der Regel quälen wir uns im Lateinunterricht mit römischer Rhetorik. Es geht aber auch anders: Mindcrafts WALLS OF ROME gibt Euch die Chance, der berühmten Aufforderung Folge zu leisten.

WALLS OF ROME

PC (286/12, VGA, Maus, 13 MB auf Festplatte, unterst. XMS, alle übl. Soundkarten), **129,95 DM**, Hersteller: **Mindcraft**, USA, Muster von: **Die Cassette**.

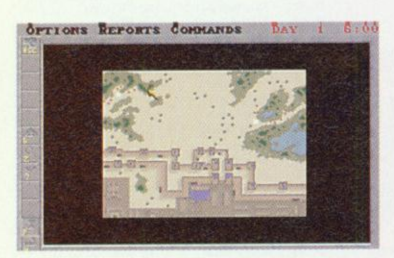
Ceterum censeo...

Als Liebhaber guter schlechter Filme fühlte ich mich sofort an Richard Burton im Faltenröckchen und das deutsche Kitschepos "Kampf um Rom" erinnert, als mir Mindcrafts **Walls of Rome** in die Hände geriet. Da konnte



▲ *Alles Gute kommt von oben*

ich einfach nicht anders und stibitzte es den Kollegen unter den gierigen Testerfingern weg. Natürlich handelt es sich um ein "Wargame", und solchem Freizeitvergnügen stehe ich nicht ganz unvoreingenommen gegenüber. Trotzdem:



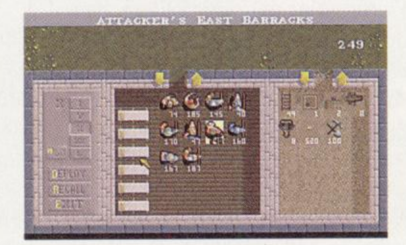
▲ *Sizilianischer Sandstrand einmal anders*

Wenn's gut gemacht ist, lasse ich mich gerne überzeugen, denn strategische Herausforderungen können tatsächlich spannend sein.

Das erste Augenmerk bei einem solchen Spiel gilt dem Handbuch. Je vielfältiger die Optionen, desto mehr kommt es darauf an, daß die Einführung einen nicht im Stich läßt. Mindcrafts englischer 60-Seiten-Broschüre allerdings sieht man an, daß sie mit heißer Nadel gestrickt ist. Der wichtigste Satz: "Wenn Sie bereits *Siege* oder *Dogs of War* gespielt haben, werden Sie mit vielen Befehlsoptionen und ihrer Funktion zweifellos bereits vertraut sein." Leider hatte ich nicht das Vergnügen! Der Rest der Anleitung ist zwar nicht rundweg schlecht, aber einige Angaben stimmen nicht mit den tatsächlichen Gegebenheiten im Spiel überein, und nicht die kleinste Erörterung sinnvoller Strategien hilft angehenden Feldherren bei der Planung ihrer Operationen.

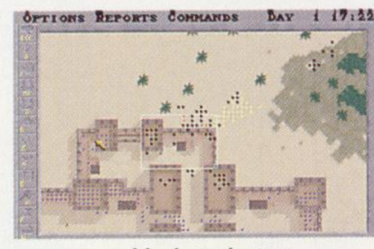
▲ *Auf der Mauer, auf der Lauer*

Nun gut: Aus Erfahrung wird man klug! Stürzen wir uns also hinein ins Spiel. Und das ist wirklich nicht ohne. Belagerungen sind das Thema. Als Spieler führt Ihr entweder die Angreifer oder versucht, die Verteidigung einer Befestigung aufrechtzuerhalten. Verschiedene Truppen stehen zur Verfügung außerdem Ausrüstungsgegenstände wie Leitern, Rammen, Katapulte und Material zum Bau von Belagerungstürmen, Brücken usw... Die Einheiten können in kleineren oder größeren Gruppen zusammengestellt und mit unterschiedlichen Befehlen auf den Weg geschickt werden.



▲ *Nachschuborganisation im Hauptquartier*

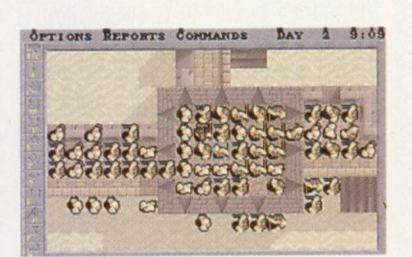
Und dann geht's schon los. Während man die Aufstellungen sinnvollerweise in aller Ruhe und im Pausenmodus vorbereitet, setzen sich alle befohlenen Einheiten sofort in Bewegung, wenn dieser Modus verlassen wird. In drei Zoomstufen kann man das Geschehen in der Draufsicht verfolgen. Eine zeigt das vollständige "Spielfeld", eine einen größeren Ausschnitt, der vor allem für die Neuorientierung einzelner Truppenteile geeignet ist. In der Nahstufe dagegen schaut man buchstäblich auf die Köpfe einzelner Soldaten und sieht sogar Pfeile und Wurfgeschosse hin- und herfliegen.



▲ *Wüste Schlacht in der Wüste*

Neben einzelnen Szenarien, in denen es jeweils um die Belagerung einer Feste geht, könnt Ihr ganze Campaigns auf Euch nehmen: die angesprochene Zerstörung Karthagos beispielsweise oder – umgekehrt – die Verteidigung Roms gegen Hannibal und seine Elefanten. Dem Zug der Zeit folgend, hat Mindcraft außerdem einen Editor zum Spiel gepackt, mit dem sich weitere Szenarien nach eigenem Gutdünken gestalten lassen.

Kein schlechtes Spiel! Die genannten Hardwareanforderungen sollte man allerdings mit Vorsicht genießen: Auch ganz, ganz schnelle Rechner können ziemlich in die Knie gehen, wenn die Schlacht erst einmal so richtig tobt. Und wenn der Mauszeiger nur noch in Sprüngen über den Monitor zuckelt und es dadurch schwer wird, das gewünschte Befehlsicon zu treffen, dann ist der Spaß schon wieder eingeschränkt. Nichtsdestotrotz finden Fans in "Walls of Rome" ein überdurchschnittliches Wargame.



▲ *Turmhoch tobt die Schlacht*



Jürgen der Große

CASTLE QUEST

Game Boy, 59,95 DM, Hersteller: **Hudson Soft**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Wenn es darum geht, Game-Boy-Spiele zu testen, dann kann sich der große Jürgen ganz schön klein machen. Leider klappt das nicht immer – oder sollte ich schreiben "zum Glück"?

Nach den ersten Piepstönen denke ich: "Sieht aus wie Schach für Arme!". Na gut, mal sehen, was man machen muß. Ich bin in einer Burg und muß die gegnerische Armee erledigen, damit ich die Burg einnehmen kann. "Aha", denke ich, "Kampfschach!". Na gut, legen wir los.

Jede Spielfigur besitzt entweder eine gewisse Anzahl von Hit-Points (Kampf) oder Magical Points (Magie). Alle Figuren dürfen nur bestimmte Züge in der Burg ausführen, die durch ihre Quadrataufteilung einem Schachbrett ähnlich sieht.

Folgendermaßen läuft der Kampf ab: Aus einem Kartenspiel werden zufällig zwei Karten ausgewählt – je eine für den Angreifer und den Verteidiger. Ist der Wert der Angreiferkarte kleiner oder gleich dem der Verteidigerkarte, hat man im wahrsten Sinne des Wortes schlechte Karten. Die eigenen Hit-Points gehen runter. Gewinnt man dagegen, bekommt man Hit- oder Magical-Points gutgeschrieben. Bei einer Face-Card darf man noch mal zuschlagen, erwischt man die Karte mit dem "Knochenmann", ist der Gegner platt – andersherum natürlich auch.

▲ *Wer hat hier seinen Meister gefunden?*

Tja, das Spiel hat den Game-Boy-Kritiker JB derart gefesselt, daß er mit Gewalt an den Feierabend erinnert werden mußte – nur um zu Hause weiterzumachen. Es ist wirklich erstaunlich, was Programmierer aus der kleinen Daddelkiste herausholen können – wenn sie nur wollen. **Castle Quest** ist einfach klasse. Da gibt es selbst für mich nichts dran zu rütteln.



Mein kleiner, doofer Hund

DOOFUS

Amiga, ca. 70 DM, geplant für: **PC**, Hersteller: **Prestige Softwareentwicklung GmbH,** 64625 Bensheim, Muster von: **Hersteller.**

Irgendwie müssen die Programmierer des hier vorgestellten Games unsere Cleo kennen. Cleo, ihres Zeichens Hund und Mitbringsel von Thomas, taucht nämlich auch immer da auf, wo sie nicht soll.

In **Doofus** läuft ein kleiner Junge durch die Landschaft und muß aufpassen, nicht in irgendeine Falle zu tappen oder von hüpfenden Monstern erwischt zu werden. Das ist an sich nichts Besonderes, doch gibt es hier ein kleines Problem: Unser Held muß außerdem auf seinen Hund aufpassen, der ihm auf Schritt und Tritt folgt. Die beiden laufen hintereinander – Hündchen folgt seinem Herrchen immer im Abstand von 1,723242 Metern – und bewegen sich absolut gleich. Das heißt: Springt Herrchen über ein Hindernis, tut es ihm der Hund nach.

Springt Herrchen aber über ein hüpfendes Monster, das sich gerade in Bodennähe befindet, dann springt Hündchen garantiert dem Monster ins Gesicht, weil sich das inzwischen wieder nach oben bequemt hat. In diesem Fall können sich Herr und Hund gleich verabschieden...



Bonus-Herr und Bonus-Hund

Insgesamt 12 Spielstufen mit je drei unterschiedlichen Grafikaufbauten gilt es zu bestehen. Am Ende jedes Levels stehen zwei "Hundehütten", von denen man eine erreichen muß. Über ein Paßwort-System kann man die jeweiligen Levels bei einem Neustart direkt erreichen.

Doofus läuft auf allen Amigas mit 512 KByte Speicher. Grafik und Sound sind ganz gut, aber das Gameplay ist ein bißchen lahm, und die Geschwindigkeit erinnert eher an einen gemütlichen Spaziergang. Netterweise wird Doofus auch auf den PC erscheinen, hier mit vergrößertem Spielfeld, mehr Extras und zusätzlichen Abenteuern, die – ich zitiere – "nur auf diesen Maschinen zu realisieren sind". Warum das, fragt sich da der Amiga-Besitzer? Was soll bei Jump'n'Runs auf dem PC besser zu programmieren sein? Gute Frage, keine Antwort! So bleibt es bei meiner Bewertung: Nettes Spiel, aber für 70 Huhn ein bißchen wenig.

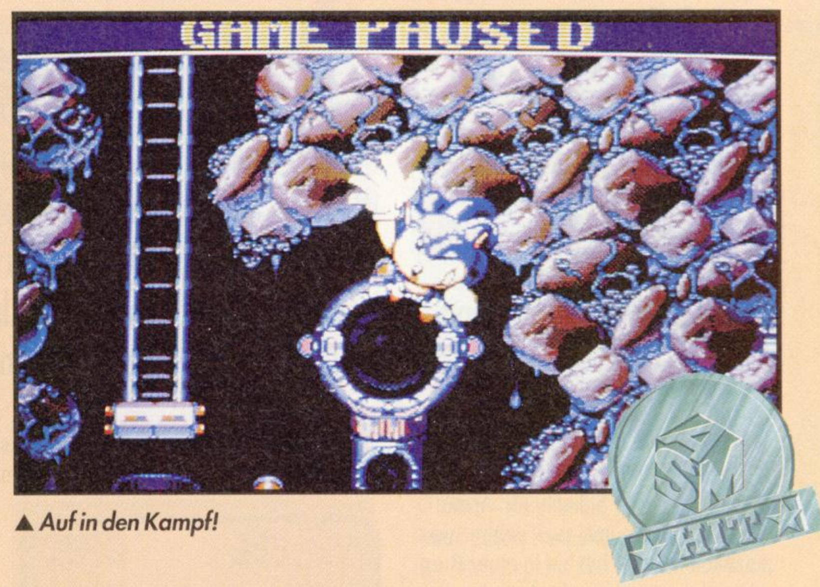
Urteil: 8 – ANNEHMBAR

Grafik:	8
Sound:	8
Ablauf:	7
Aufmachung:	7
Preis/Leistung:	7

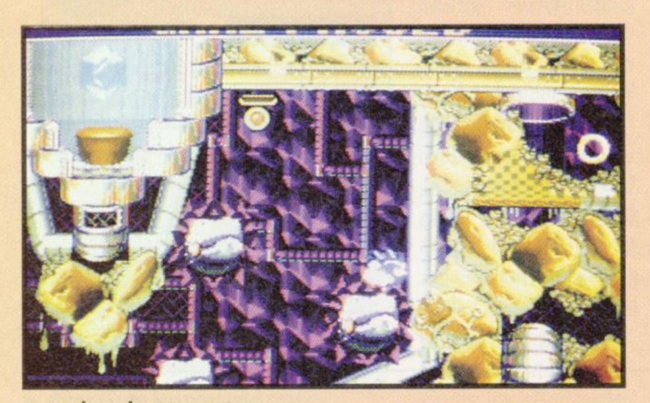
Ein bißchen mehr, ein wenig schneller – schon wär's ein Hit

Einfach zum Igeln

Markenzeichen und Kultfigur: eben noch in wahnwitzig schnellen Jump'n'Runs, jetzt als Flipper auf dem Mega Drive. Die Rede ist von SONIC. Und SEGA hat es wieder einmal geschafft, ihren Lieblingsigel in ein Game der Spitzenklasse zu packen.

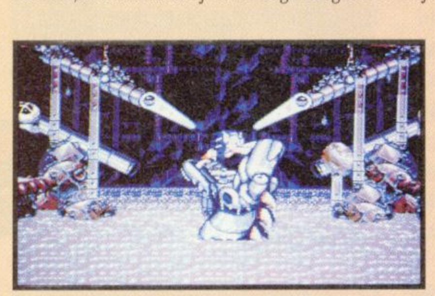


▲ *Auf in den Kampf!*


▲ *Igelrundes Vergnügen*

Bislang war es ja so, daß man bei Flippern die Kugel mit den beiden Armen links und rechts und eventuell einem sanften Ruckeln des Tischs steuerte. Vergeßt es – die Kugel ist blau und heißt Sonic, gesteuert wird sie mit Armen (und ab und zu auch durch Bewegen des Tischs) und – jetzt kommt's – mit Links-Rechts-Bewegungen des Knüppels.

In vier übergroßen Levels (bei maximal vier Spielern) sieht sich der Igel erneut seinem Dauergegner Dr. Robotnik gegenübergestellt. Nicht nur ihn, sondern auch jede Menge fliegender Objekte, Bumper und Targets gilt es abzuschießen, um nicht nur hohe Punktzahlen zu erreichen, sondern auch Tür und Tor zu Bonuslevels aufzustoßen und in andere, bis dato nicht erreichbare Teile der Flippertables zu gelangen. Hierzu lohnt es sich auch, die Bildschirmhinweise zu beachten. Das ist natürlich längst nicht alles! An manchen Stellen kann der Igel stehenbleiben, sich aufrichten und die "Lage peilen", bevor er sich mittels Stick nach unten und mehrmaligem Drücken auf einen der drei Knöpfe in eine irrsinnig schnell rotierende Kampfkugel verwandelt.


▲ *Hey, du hast Karies!*

Mitunter benutzt Sonic eine Lore als fahrbaren Untersatz oder schlüpft durch Warps in höher- oder tieferliegende Gefilde. Gerade bei letzteren heißt es, extrem stark nach links oder rechts zu lenken, denn sonst landet **Segas** Haustier leicht im "Aus" – und das bedeutet den Verlust eines Lebens (drei sind sofort dabei, und ab 20 Millionen Punkten gibt's ein neues). Manchmal kann sich Sonic jedoch durch einen mutigen Druck auf "B" gerade noch vor dem Ungeheuer retten, das dort unten auf ihn wartet, oder er landet sicher auf einer Tonne.

Um ein Level zu beenden, müssen Edelsteine eingesackt werden. Mit einem Trick kann man das sehr schnell schaffen. Man landet anschließend im Bonus-Stage, wo mit drei echten Kugeln gespielt wird (nacheinander, leider!). Hier heißt es Punktesammeln, bevor es dann bei deutlich höherem Schwierigkeitsgrad weitergeht.

Es gibt zwei Geschwindigkeitsstufen, wobei die "Fast"-Einstellung bedeutend mehr Spaß macht. Anfänger sollten es trotzdem bei "Normal" belassen. Und WIE schnell **Sonic Spinball** wird, wenn man ihn richtig steuert! Die bisherigen Flipper auf dem Mega Drive waren bis auf einen nicht schlecht, aber das hier stellt alles bisher Dagewesene in den Schatten, zumal man eben nicht nur flippert, sondern auch jumpt and runt.

Grafisch ist das Ganze bunt und abwechslungsreich, die Flippertische sind trotz ihrer Größe übersichtlich, ein ganz, ganz, ganz leichtes Ruckeln macht sich an einigen Stellen bemerkbar – aber sonst: gut!

Soundmäßig gibt es auch nix zu meckern. Die Musik darf auf keinen Fall abgestellt werden, denn sie pept das ohnehin heitere Spiel noch mal auf (vor allem die hämische Melodie, wenn der Igel ins Gras..., pardon, ins Wasser, in den Vulkan usw. beißt).

Daß die Steuerung eine deutlich höhere Note verdient, dürfte ja klar sein. Für etwas Neues gibt es nun mal Bonuspunkte, und hier wurde die meines Erachtens bislang beste Lösung gefunden, wie man einen Mega-Drive-Flipper bedient (nicht zuletzt durch die Möglichkeit, beide Flipperarme durch eine einzige Taste zu bewegen).

Unschwer zu erraten, daß dieses Game auf gar keinen Fall in der Sammlung fehlen darf. Auch wenn man alle vier Levels durchhat, wird man es nicht aus der Hand legen. Sonic, Du bist einfach zum Igeln!

SONIC SPINBALL

Mega Drive, ca. 120 DM, Hersteller: **Sega**, Japan, Muster von: **Die Cassette**.



Urteil: 11 SEHR GUT

Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	11
Dauerspaß:	11
Steuerung:	11

Sonic als Flipperkugel: die beste Verwandlung seit Jekyll & Hyde!



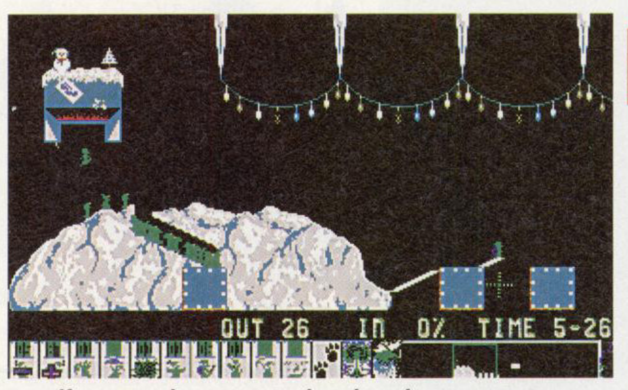
XMAS LEMMINGS

PC (286, 2 MB auf der Festplatte, Maus), **49,95 DM**, Hersteller: **Psygnosis**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Back to the Roots

Kleine grünhaarige Wesen mit roten Mäntelchen und ebenso roten Bommelmützchen laufen schier unbeirrbar über den Bildschirm, nur ein Ziel vor Augen: den Absturz. Die Lemmings sind wieder da!

Selten hat ein Spielprinzip für soviel Furore gesorgt wie das der Lemmings. Nach der etwas abgewandelten Form im zweiten Teil des Abenteuers sind unsere kleinen Pixelselbstmörder wieder zu ihren Ursprüngen zurückgekehrt. Waren die XMAS-Lemmings 1992 noch eine reine Demoversion, so erscheint die neue "Holiday"-Ausgabe nun als Vollversion mit rund vierzig neuen Levels – und die haben's wie immer in sich. Nichts weltbewegend Neues bieten Lemmings 1993. Psygnosis hat in der Tat einen Rückschritt gewagt. Trotzdem gefiel mir gerade das alte Spielprinzip wesentlich besser als das des zweiten Teils. Die Grafik ist wieder etwas spartanisch und der Sound dem Thema "Weihnachten" angepaßt. Im Rhythmus der Weihnachtslieder laufen und hüpfen unsere Minihelden über den Bildschirm und warten auf... – nein, nicht auf Godot! Ihr müßt pro Level eine vorgegebene Anzahl der kleinen Wichte retten, indem ihr entweder Brücken baut, Gräben oder Löcher grabt, Hindernisse erklettert oder – wenn's die Situation erfordert – auch mal einen Lemming in die Luft jagt. Das alles geschieht natürlich wieder in einem vorgeschriebenen Zeitlimit. Hat man's geschafft, gibt's ein Codewort, damit man nicht immer wieder von vorn anfangen muß. Der Schwierigkeitsgrad ist am Anfang nicht allzu hoch, so daß auch Einsteiger Spaß am Spiel finden können. Je weiter man gräbt und klettert, desto schwieriger wird's. Manchmal hilft wirklich nur noch gutes Timing weiter. Aber es macht immer noch unheimlich Spaß.



▲ *Hilfe, eingeschneit! Wo ist denn hier der Ausgang?*



INNISBROOK/ PEBBLE BEACH

PC (386SX/25, 4 MB RAM, VESA-SVGA, Links/Links 386 pro oder MS Golf), **je ca. 60 DM**, Hersteller: **Access**, USA, Muster von: **Die Cassette**.

Zwei auf einen Streich

Links bekommt Nachwuchs: Gleich zwei Kurs-Disks sind für das beste Golfspiel der Welt neu auf dem Markt – und einen optimierten Source-Code gibt's auch noch.

Zwei auf einen Streich: Die Fans von *Links 386pro* bekommen dieser Tage zwei sehr unterschiedliche Plätze vorgelegt. Geht es bei **Innisbrook** vor allem darum, die megafiesen Fairways sicher zu spielen, bietet **Pebble Beach** schlicht die schönste Grafik aller Kurse mit einem sehr ausgewogenen, mittleren Schwierigkeitsgrad. Den Profis wird vor allem Innisbrook zusagen, denn schon bei den ersten Bahnen kommt es knüppeldick: Das Fairway verengt sich an einem kleinen Knick, der genau in der üblichen Treiber-Distanz (275 Yards) liegt. Wer hier zu kurz oder nicht exakt in der Mitte liegt, darf sich gleich mit einem Bunker-Schlag anfreunden. Ähnliches passiert auf vielen weiteren Fairways, die mit scharfen Kurven und üppiger Vegetation zu einem wahren Bogey-Festival einladen.

Ganz anders Pebble Beach: Dieser uralte Kurs aus dem Herzen Kaliforniens bietet keine Gemeinheiten. Die Fairways sind leicht, die Grüns für geübte Putt-Spezis reizvoll, aber nicht arg schwierig. Dafür gibt's herrliche Landschaften und das kürzeste Par-3-Loch aller Zeiten – ganze 100 Yards ist es entfernt. Noch bemerkenswerter ist aber das Programm-Update für *Links*: Es verbessert (!) die Distanz-Grafik mit neuen Routinen. Allerdings brauchen die auch mehr Rechenzeit, so daß ein 386DX/33 für die Installation zu empfehlen ist. Und wer weiß, vielleicht ist das schon ein Vorgeschmack auf Links 486pro?



◀ *Reizvolles Panorama: Pebble Beach ist der Kurs zum Genießen*

Endlich: Bei Innisbrook ist der Weg zum Grün steinig und sandig – der Kurs für Profis ▶



Wenn ein Programm einen Namen bekommt, dann steht dieser gewöhnlich in direktem Zusammenhang mit dem Thema. Bei Sim City weiß ich, daß ich eine Stadtsimulation vor mir habe, Space Quest spielt im Weltraum. Und Cannon Fodder?



▲ *Einfache bildliche Darstellung des "Vorher/Nachher"*

...und Friede auf Erden!

Das englische Wort für "Kanonenfutter" erzeugte beim ersten Anblick der Spielepackung leichtes Stirnrunzeln. Daß es sich nicht um Gulaschkanonen und die Speisung der 5000 Zuschauer eines Radrennens handeln konnte, war mir gleich klar. Vor meinem geistigen Auge sah ich dafür wieder eines dieser Spiele, wo man als Held von Vietnam, Kuwait, Kolumbien oder dem Klein-Kleckersdorfer Manöverplatz möglichst viele Gegner massakriert und hinterher auch noch stolz darauf ist – kurzum 1.) ein Kriegsspiel, daß man 2.) ernstnehmen soll. Bei Punkt 1 lag ich vollkommen richtig, bei Punkt 2 nicht so ganz.

Freiwillige vor...

Cannon Fodder meldet sich nach dem Start der ersten von drei Disketten mit der Darstellung eines Rekrutierplatzes. Aus dem Hintergrund kommt eine Reihe Männchen in Größe der "Siedler" angelaufen, die sich der Herausforderung eines Kriegs stellen wollen. Und tatsächlich werden die ersten angenommen und in die Kleiderkammer geschickt.



▲ *"Sergeant, der lebt noch!" "Aber nicht mehr lange...!"*

Die erste Mission ist ziemlich schnell erklärt: Einfach auf alles schießen, was draußen herumläuft und nach Gegner aussieht. Nach dem nächsten Mausklick befindet sich die Truppe im Kampfgebiet, einem Dschungel. Man läuft also los, so lange, bis die ersten Gegner auftauchen. Dann drückt man auf die rechte Maustaste, worauf man entweder "Fahrkarten" schießt oder die Gegner erwischt. Diese kippen dann blutspritzend regelrecht aus den Latschen. Trifft man nicht richtig, dann winden sie sich blutend auf dem Boden – richtig niedlich animiert...

Man wandert also durch die Gegend und erledigt seine Aufgabe – im wahrsten Sinne des Wortes. Ist alles vorbei (ist ja gut, ich höre schon auf...), geht es zurück zur "Abrechnung", wieviele Rekruten überlebt haben und wieviele posthum einen Orden bekommen.

Dann geht es zur nächsten Mission, die da lautet: Bringe alles um, was Du siehst. Zugegeben, sie unterscheidet sich nicht sehr von der vorherigen, allerdings befindet man sich jetzt in einer neuen Umgebung. Auch hier schleicht man wieder umher und schießt möglichst etwas schneller als die anderen.

Die nächsten Missionen bringen dann eine Überraschung: Endlich darf man auch Häuser zerstören und unterwegs Minen, Handgranaten oder Munition aufsammeln. Natürlich kommen immer mehr Gegner zum Vorschein, und deshalb muß man auch mehr schießen – dies zur Rechtfertigung.

CANNON FODDER

Amiga, ca. 90 DM, Hersteller: **Sensible Software**, England, Muster von: **Bomico.**

Ja, das ist also Cannon Fodder. Eklig, nicht wahr? Ein Kandidat für den Preis "Abartigstes Programm des Jahres", nicht wahr? Nein, nicht ganz... Das Spiel erhebt nämlich den Anspruch, eine Satire zu sein. Diese Behauptung kann man eigentlich nur unterstreichen, denn wo andere Spiele verschämt mit Hinweisen auf Heldentum nur um sich schmeißen, da kommt Cannon Fodder ganz einfach mit der Forderung "Kill – oder du wirst gekillt" daher. Kann das denn etwas anderes als Satire sein?

Grafisch macht das Ganze tatsächlich einiges her. Die Landschaft, die Soldatenmännchen, all das ist fein gezeichnet. Die Jungs bewegen sich tatsächlich fast wie die Schauspieler aus "Platoon" – gesehen aus 300 Metern Höhe. Sie tasten sich längs des Waldes vorwärts, bleiben in Deckung, marschieren wie eine Spezialeinheit und schießen wie die Meister. Die Steuerung ist denkbar einfach: Bewegen – linke Maustaste, schießen – rechte Maustaste, Handgranate werfen – rechte und linke Maustaste.



▲ *Die wollen alle, alle, alle in den Himmel...*

Tja, und wie bewerte ich jetzt? Bevor sich wieder Stimmen des Protests erheben: Der Artikel ist ebenfalls satirisch gemeint. Ich mag weder Krieg, noch mag ich sinnloses Abschlachten. Bei Flugsimulatoren hasse ich die "realen Einsätze in den Ländern, in denen siegreiche Schlachten stattfanden". Und Cannon Fodder? Ich hab's irgendwie gern. Ja, ich weiß, jetzt geht ein Aufschrei durchs Land, "der Borngießer von der ASM ist ein Kriegsverherrlicher". Nein, bin ich nicht, ich nehme das Spiel so, wie es ist – sarkastisch, zynisch, angereichert mit schwärzestem Humor. So, wie sich die Programmierer am Anfang darstellen: in Uniformen gekleidet und sich wie anarchistische Chaoten gebärdend. Ohne jeden Anspruch auf Ernsthaftigkeit.

Eines noch: Ich empfehle das Spiel KEINESFALLS Kindern. Dieses Game ist für Erwachsene eher geeignet – und zwar für die, die zwischen Wirklichkeit und Phantasie unterscheiden können. Damit sollte wohl alles gesagt sein.



Urteil: 10 GUT

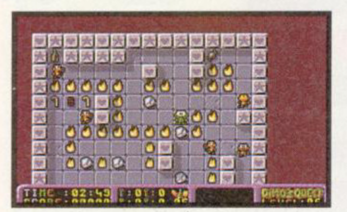
Grafik:	10
Sound:	9
Ablauf:	10
Spielstärke:	11
Steuerung:	9

Frieden ist langweilig – dank Cannon Fodder

Der Froschkönig, seine Tochter, ihr Verehrer und eine lange Reise: So in etwa könnte man das neue actionreiche Spiel des Bürobedarf-Multis BOEDER kurz und treffend beschreiben. Davon abgesehen ist es einfach nur gut!

Frosch von der Leber weg

"Häää?", gab ich nur von mir, als Peter mir die Schachtel von Dimo's Quest in die Finger drückte, "Ich dachte, die machen nur Druckerpapier und Disketten!" "Weit gefehlt", klärte Big Pete mich auf, "boeder bringt schon seit einiger Zeit Software (und Spiele) heraus, und die Sachen sind gar nicht mal schlecht!"



▲ *Feuer und Flamme*



▲ *Alle Wege führen nach Rom*

Mit etwas gemischten Gefühlen steckte ich zu Hause die Disk ins Laufwerk und startete das Spiel. "Oooops, was'n das?", entfuhr es mir nur. Seit langer, langer Zeit habe ich selten einen so guten Sound auf dem AdLib-Teil meiner SoundBlaster gehört. Da haben die sich ja richtig Mühe gegeben! Alle Welt stürzt sich auf MOD-Files bei Spielen, wobei der FM-Synthi noch lange nicht ausgereizt ist! Doch nun zum eigentlichen Spiel Dimo's Quest. Schon der süße Vorspann erzählt, worum es eigentlich geht. Der Frosch Dimo hat vor lauter Langeweile nichts Besseres vor, als sich um die Hand der (ebenfalls froschgrünen) Königstochter zu bemühen. Wie immer steht der Papi beiden im Weg. Schließlich enden die Verhandlungen so, daß Dimo dem Froschkönig so viele Süßigkeiten zusammenzutragen hat, wie im Frosch-Reich verstreut sind. Die eigentliche Spielidee ist schon so alt wie meine Uhr, also uhralt! Ihr schaut von oben auf das Spielfeld drauf und müßt Dimo so steuern, daß er 1. alle Leckereien einsammelt und 2. nicht in die diversen Fallen tappt. Dabei sind letztere trickreicher und lustiger denn je! Zum einen trachten Euch die verschiedensten Monster nach dem Leben, zum anderen lauern Gefahren in losen Bodenplatten, automatischen Geschützen, Bomben, Wassergräben, Feuerbarrieren und, und, und. Nun ist es Eure Aufgabe, restlos alle Süßigkeiten aufzusammeln und zum Ziel zu gelangen. Das alles natürlich unter Zeitdruck, der Countdown läuft erbarmungslos. Eine ausgesprochen sehr gute Eigenschaft hat das Spiel: unendlich viele Leben. Befördert man sich in einem Level ins Jenseits, fängt man am Anfang dieses Levels wieder neu an. Fazit: Kaufen! ■

Boris Theodoroff

DIMO'S QUEST

PC (VGA), **59,95 DM**, Hersteller: **boeder Software**, 65434 Flörsheim am Main.




▲ *Balsam für die Seele: ein Gang durch heilige Hallen*

Von Kain bis Babel

DRAGONSPHERE

PC (386SX, 2 MB RAM, 16 MB auf Festplatte), **ca. 90 DM**, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Microprose Deutschland**.

Scotty wäre neidisch: Die Energie, mit denen die Bewohner von Callahach ihre Gestalt ändern und sich herumbeamen, kann selbst die Enterprise nicht bieten.

Dunkle Zeiten drohen Callahach: Der König dieses idyllischen Landes hat gerade sein Leben ausgehaucht und seinem Sohn die schwere Bürde des Regierens aufgehalst. Der Grünschnabel hat keine Zeit zum Trauern, denn wie es scheint, bricht die Drachensphäre (**Dragonsphere**) bald zusammen. Das Teil ist ein simples Energieschild, unter dem ein finsterer Bursche in einem hohen Turm sitzt und auf Rache sinnt. Damit nicht genug: Das Brüderchen des jungen Königs sägt schon fleißig an dessen Thron – Kain und Abel lassen grüßen.

Der Jungspund ist also auf sich allein gestellt. Erste Gegenstände und Tips bekommt er im Schloß. Außerdem beamt der magische Siegelring unseren Helden nach Wunsch immer wieder dorthin. Das komfortable Reisen ist auch bitter notwendig, denn die Rätsel des Adventures werden quasi querbeet gelöst. So wird z.B. das Kauderwelsch des Wüstenhändlers erst verständlich, nachdem man den Weisen der Gestaltwandler befragt hat.

Auch der Rest der Steuerung kann sich sehen lassen. Simples Point-and-Klick mit der Maus kombiniert die vorgestanzten Verben mit Gegenständen und Personen. Ist ein Gegenstand bereits persönliches Eigentum, kommen neue Verben hinzu, die eine bestimmte Verwendung empfehlen.



▲ *Ein Schwätzchen in Ehren: Der Sultan ist leicht zu einem Spielchen zu überreden*

Nicht immer ist diese Empfehlung auch die richtige Methode der Anwendung. Und nur zu oft kann auch logisches Denken bei der Masse an magischem Stückgut versagen. Dieses Manko gilt auch für einige Rätsel, die mehr durch "Trial and Error" und weniger durch Kombinations-Denken gelöst werden. Auch die Grafik sorgt nicht für mehr Pep, zu schwach sind manche Szenerien dahingeschludert und von magerem Dudel-Sound musikalisch untermalt. Immerhin: Der Schwierigkeitsgrad bleibt im Rahmen, die Atmosphäre dank guter Texte und Dialoge gehaltvoll. ■

ddf/msu



Sei kein

Jeder von uns kennt die grünen Hüpfer mit den langen Beinen, die so wunderbar weite Sprünge hinlegen können. Hübsch sehen sie ja aus, aber wie würdest Du Dich fühlen, wenn Du auf einmal in so einen Springinsfeld verzauberst würdest?

MIND CASTLE

PC (286/8, VGA, 1 MB auf Festplatte; unterst. Maus, AdLib, SoundBlaster), ca. **100 DM**, Hersteller: **Brainiax Teachware**, 35516 Münzenberg, Muster von: **Hersteller**.

Ich wette, als Frosch würdest Du Dein letztes Hemd dafür hergeben, wieder auf zwei Beinen durch die Lande wandeln zu können. Leider besitzen Frösche aber keine Hemden, also mußt Du Dir etwas anderes einfallen lassen, um aus dem Schloß eines miesgelaunten Zauberers zu entfleuchen.

Zauberer geben gern mit ihrem Wissen an. Dieser hier steht auf Wortspielereien. Deshalb hüpfst Du von Raum zu Raum, klickst die darin enthaltenen Gegenstände an und beantwortest die gestellten Rätsel. Kein Problem? Du wirst Dich wundern!

Du hast nur zwei Stunden (Ortszeit), um Dich ins Erdgeschoß vorzuarbeiten. Jeder Antwortversuch kostet Dich zwei Minuten, jede Bewegung in einen anderen Raum eine weitere. Hin und wieder geruht der Zauberer zwar, Dir einen Zeitbonus zuzugestehen, aber knapp wird's trotzdem.

Klickst Du auf einen Gegenstand, erscheint ein Fenster mit einem Satz auf dem Bildschirm, in dem ein Begriff (ein einzelnes Wort oder eine längere Umschreibung) in Klammern steht. Auf den drei Schaltflächen am unteren Rand des Fensters stehen drei Begriffe, die alle mehr oder minder gut auf die Beschreibung in den Klammern passen. Du mußt jetzt den richtigen Begriff anklicken. Hast Du falsch geraten (Vorsicht vor den absichtlichen Rechtschreibfallen!), wird Dir genau gesagt, warum dieses Wort hier nicht gepaßt hat. War es richtig, bekommst Du vom Zauberer einen Buchstaben spendiert, der sich (möglicherweise) als ein Teil des Paßworts entpuppt, mit dem Du die Tür zum nächsten Geschoß öffnen kannst.



▲ *Der Zauberer verzieht sich in die Schmollecke*



Schlamperei im Zeitgefüge

MARIO'S TIME MACHINE

PC (386SX, 1 MB EMS, VGA, 8 MB auf Festplatte, Maus; unterst. fast alle Soundkarten), **ca. 100 DM**, geplant für: **CD-ROM**, Hersteller: **The Software Toolworks**, England, Muster von: **Mindscape**, England.

Wenn bei Euch der Abfluß verstopft ist, der Wasserhahn tropft, der Spülkasten wie die Wüste Gobi aussieht und kein Klempner zu bekommen ist, dann darf Euch das nicht wundern. Die Jungs haben wirklich Besseres zu tun. Zum Beispiel die Welt vor den Vernichtungsplänen des fiesen Bowser zu retten.

Euer Klempner heißt nicht Mario? Gut, dann hat er keine Entschuldigung. Mario ist auf jeden Fall wieder voll im Streß. Bowser hat mittels seiner Zeitmaschine aus allen möglichen Zeitzonen Gegenstände geklaut, und wenn die nicht schnellstens wieder zurückgebracht werden, klappt das ganze Gefüge aus Raum und Zeit zusammen.

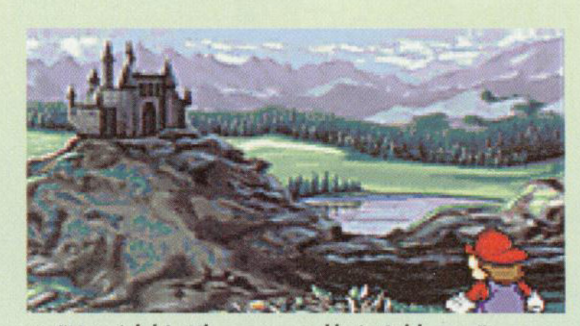
Mario schnappt sich also aus Bowsers Privatmuseum jeweils ein Ausstellungsstück, schaut im Inventory nach, wohin und in welche Zeit das Teil gehört und stellt die Zeitmaschine dementsprechend ein. Mit einer schicken Verwandlungs-Szene landet er samt Surfbrett auf dem Meer, wo er Minen elegant ausweichen und, dem eingestellten Schwierigkeitsgrad entsprechend, unterschiedlich viele Pilze einsammeln muß. Fertig? Schon geht's weiter in die angewählte Zeitzone.

In den grafisch sehr nett gemachten Bildern gibt es jede Menge Leute, mit denen Mario sich über ein Menü mit vorgegebenen Sätzen unterhalten kann. Ein Plausch mit den jeweiligen Zeitgenossen von Michelangelo, Shakespeare oder Ben Franklin bringt reichlich Informationen ein, die in einem "Hausaufgabenheft" verarbeitet werden wollen, bevor Ihr den mitgebrachten Gegenstand dem rechtmäßigen Besitzer zurückgeben könnt. Natürlich erzählen Euch viele Leute erst etwas, wenn Ihr ihnen einen Gefallen getan habt. Also besorgt Ihr Briefmarken, Farbeimer und ähnliches, um die Leute gesprächig zu machen. Alles läuft über einfache Mausklicks ab (per Tastatur könnt Ihr natürlich auch spielen), und dabei dudeln hübsch bearbeitete Variationen der verschiedenen Mario-Musiken. Für Abwechslung sorgt nicht nur Marios Surfeinlage, sondern auch sein Ausflug in die Dinosaurier-Welt, in die Euch Bowser jedesmal schleudert, wenn Ihr einen Fehler gemacht habt. Da heißt es dann, die Eier von Flugsauriern aufzufangen und in ihr Nest zu bringen, bevor sie auf den Boden klatschen und dort zu Spiegeleiern werden.

▲ Der hat's faustdick vor den Ohren

Erschwert wird die Aktion durch die lästigen kleinen Kanonenkugeln, die in unregelmäßigen Abständen knapp über den Boden flitzen. Nur ein herzhafter Sprung kann eine Kollision vermeiden, die unweigerlich eines der mühsam eingesammelten Eier kostet (bei den Minen und den Pilzen ist es übrigens genauso).

Mario's Time Machine gibt es bisher zwar nur in Englisch, kann aber auch von Neulingen in dieser Sprache ziemlich problemlos gespielt werden, da die Texte schön einfach gehalten wurden. Das Spiel an sich macht jede Menge Spaß, und wer ein bißchen Interesse an Geschichte hat, dem ist das Genre "Lernspiel" dabei völlig wurscht.



▲ *"Hey, ich bin Klempner und kein Schlosser"*



Urteil: 9 — GUT

Grafik:	9
Sound:	9
Ablauf:	10
Dauerspaß:	10
Idee:	10

Denkvergnügen mit Action-Spaß

FLOP

Mann-oh-Mann!

Das Prädikat "interaktiver Videofilm" wird nicht selten wie ein Orden verwendet. Dabei meint man gern, fleißig digitalisiert sei halb gewonnen. Zum Beispiel "Man Enough": eine randvolldigitalisierte, hinteraktive Videokatastrophe für Verbalerotiker auf zwei CDs sowie niedrigstem geistigem Niveau – selbst Familie Müllheimers letzter Urlaubsfilm ist da reizvoller.

MAN ENOUGH

PC-CD-ROM (386/25, VGA), **119,95 DM**, Hersteller: **Tsunami**, USA, Muster von: **Accolade Deutschland.**

Von Tsunami ist man Gutes gewöhnt, auch auf dem CD-ROM-Sektor: Man denke nur an das literaturinspirierte Abenteuer "Ringworld". Was jetzt allerdings als "Ultimate Social Adventure" in aufwendiger, reliefgeprägter Kartonverpackung daherkommt, ruft doch mehr als nur ein verwundertes Augenreiben des Spieltesters hervor. Und das nicht etwa, weil die Digifotos der Damen aus **Man Enough** so unglaublich reizvoll wären, daß die Sehmurmeln sogleich aus den heimischen Augenhöhlen krabbeln wollten. Aber lassen wir lieber, wie es sich gehört, die Spielstory zu Wort kommen.

Anmache per Spruchauswahl

Der Spieler ist ein frischvereinsamter Single. Er schüttet sein Herz einem Freund aus, einem erprobten Weiberhelden, der auch prompt Rat weiß: "Geh zur Partneragentur 'Man Enough'. Jeri wird dir helfen." Kaum hat man Vermittlerin Jeri kennengelernt, ist man auch schon unsterblich in sie verschossen. Aber bevor sie sich selbst auf ein Rendezvous einläßt, muß man erst ihre fünf Kandidatinnen treffen. In einem Fitneßclub sind die Damen zu bewundern, anschließend gilt es, mit jeder vier Begegnungssituationen zu überstehen: den Smalltalk im Club, das Telefongespräch, eine Freizeitaktivität und schließlich das Vorspiel zum "erotischen Clinch", zu dem es jedoch nie kommt. Hat man all das hinter sich, kommt Jeri mit ihrem Motorrad, und man darf auch mit ihr noch einmal die gesamte Palette bis zur erotischen "Kurz-vor-Schluß-Panne" durchlaufen. Der Schluß der Story ist dann so banal und dämlich, daß ich mir hier den Platz zum Erzählen spare.

Der größte Teil des Spiels besteht aus Dialogen: In jeder Situation werden drei Sprüche zur Auswahl angeboten. Per Mausklick sucht der Spieler sich einen aus, die Dame auf dem Bildschirm antwortet darauf per Digi-Sprache und/oder geschriebenen Text (beides in Englisch). Der Spielablauf hat auf diese Weise den Charme einer Führerscheinprüfung.

In puncto mangelndem Einfallsreichtum und plumpem Holzhammerhumor schlagen die zur Verfügung stehenden Sprüche jeden noch so öden Biergartenstammtisch um Längen. Da bieten sich dann etwa bei einer Begrüßungssituation so überzeugende Alternativen wie 1): "Der Liebesdoktor schaut herein. Hast Du irgendwelche Patienten für mich?", 2): "Ich bin der Präsident des Amateur-Gynäkologenverbands. Mein Motto ist 'Immer zur Stelle an Deinem Gebärmutterhals'.", oder 3): "Ich habe Deine Kondomlieferung, Baby. Nimmst Du Lieferungen hinten entgegen?" (Sorry, all das war ein exakt übersetztes Originalzitat.)



▲ *Und dazu dudelt der "Bolero"*

Auf jeweils einen der Sprüche reagiert das Digi-Püppchen mit verzücktem Gurren nebst freudigem Grinsen, ein anderer regt zu neutral-zynischen Kommentaren und gelangweilter Miene an, der übriggebliebene schließlich macht die Dame sauer und entlockt ihr übellauniges Gemotze. Welcher Spruch was bewirkt, ist mehr als oft Glückssache. Hinweise auf die Vorlieben der fünf Kandidatinnen findet man in den "Steckbriefen", die der Spielepackung beiliegen. Man muß den Damen auf allersimpelste Weise anbieten, was sie bevorzugen, damit die Story irgendwie weitergeht. Alles andere endet sehr schnell in Sackgassen. Der Spieler findet sich daher bald in der Rolle einer Marionette – und zwar einer Marionette mit wenig Niveau.

Nix gegen Erotikspiele. Aber bei "Man Enough" steht die prüde Darstellung der Digi-Ladies (in RTLs "Tutti Frutti" zeigte selbst das Ballett schon entschieden mehr!) in krassem Gegensatz zu den drastisch-zotigen Sprüchen, von denen mancher sich in Billigpornos durchaus zu Hause fühlen würde. Also am ehesten noch etwas für verklemmte Verbalerotiker. Und das Spielprinzip ist auch noch bis in die Details hinein geklaut: "Get the Girl", ein nicht mehr ganz frisches Sharewareprodukt von JAB Software, bietet ein zum Verwechseln ähnliches Dialog-Rendezvous-Gameplay, verzichtet freilich auf animierte Videos und das andere Drumherum.

▲ *Die Paintball-Sequenz: Video-Animation mit dem digitalen Holzhammer*

Digitalgurke

Kommen wir zum Thema "Technik". Auf eine CD passen haufenweise Grafikdaten, auf zwei CDs noch mehr. Die statischen Vollbild-Grafiken mit bis zu 256 Farben (von erträglicher Optik) werden immer wieder von Videofilmsequenzen im Fensterchen abgelöst, die nett bis grauenvoll aussehen (der Flugzeugstart ist beispielsweise ein einziges Geruckel aus blockigen Quadraten). Von CD geladen, sind animierte Videos eine Herausforderung an die Lade- und Darstellungstechnik. Man mußte sich daher etwas einfallen lassen, und herausgekommen sind ein Microscreen, blocksektorenweise Bildanimation, Farbenreduzierung und Beschränkung auf wenige Bildphasen pro Sekunde. Selbst ein schneller Rechner macht die Sache also nicht besser. Bisweilen haben ganze Bildteile Ladehemmung, und selbst bei den hübscheren Sequenzen stören die grobe Bildsektorenstruktur und die hoppelige Bilderfolge der Mini-Movies.

Die Qualität des digitalisierten Sounds ist zwar gut, aber die insgesamt nur vier monoton gespielten Begleitmusik-Stücke (darunter eine Version des "Bolero" von Maurice Ravel, der diese Blamage nun wirklich nicht verdient hat), die bei jeder Rendezvous-Partnerin immer gleich erklingen, tanzen nach einiger Zeit gnadenlos auf den Spielernerven herum.





Hint Hunt

Macht mal halblang!

Hilfe, seid Ihr irgendwie scharf auf den Pulitzer-Preis, oder wieso werden die Lösungen immer länger? Also Leute, ich habe ein echtes Platzproblem. Sicher sind ausführliche Lösungen eine feine Sache, aber ich kriege jeden Tag massenhaft Post und kann das meiste nicht verwenden. Faßt Euch doch bei den Komplettlösungen ein wenig kürzer, damit ich noch ein paar knackige Cheats unterbringen kann. Ansonsten: Gute Arbeit, weitermachen!

Agent 08/15

Fortsetzung aus Heft 2/94

● Simon the Sorcerer

Unversehens sieht sich der clevere Held einer dumpfsinnig-sabbernden Wache gegenüber. Nun muß sich beweisen, ob er wirklich unsichtbar ist. Von der Wache kommt keine Reaktion, und dermaßen aufgemuntert, stibitzt Simon ihr auch gleich den löchrigen Eimer.

Bevor DER Ring seine magische Kraft verliert, macht sich Simon über die Treppe nach unten aus dem Staub. Oha, ausgerechnet in die Folterkammer führt sie ihn. Auf der Streckbank räkelt sich ein Druide, allerdings völlig unerotisch. Auch die Eiserne Jungfrau in der Ecke regt nicht gerade die Phantasie an. Mangels befriedigender Unterhaltung muß der Druide als Gesprächspartner dienen. Hat der'n Brett vorm Kopp, oder was? Hält der den armen unschuldigen Simon doch tatsächlich für eine Ausgeburt der Hölle!

Um den alten Mann nicht weiter zu strapazieren und die Unterhaltung nicht unnötig in die Länge zu ziehen, zieht Simon DEN Ring vom Finger. So ganz überzeugend scheint die Maßnahme aber nicht zu sein: Der Knacker verlangt auch noch den unfehlbaren Dämonentest. Da Simon silberne Dolche im Herzen für äußerst gesundheitsschädlich hält, überredet er den paranoiden Druiden, den Alternativtest durchzuführen. Er klatscht sich das eiskalte Kreuz des Gestreckten auf die Stirn. Der ist zufrieden, faselt was von "polymorph" und behauptet, er könne sich in einen Frosch verwandeln. So'n Quaak! Angeblich klappt das nur bei Vollmond, doch ein solcher ist gerade nicht zur Hand.

Ungewöhnlicher- aber passenderweise durchzuckt Simon ein Blitz der Erleuchtung. "Do it yourself" heißt die Devise: Wir basteln uns einen Vollmond. Den löchrigen Eimer modisch-chic auf das druidische Froschhirn plaziert, das Brandeisen aus den glühenden Kohlen gerissen und dem Polydingsda vor die Nase gehalten. Faszinierend! Der Jungfrosch macht die Sause; Dankbarkeit scheint hier ein Fremdwort zu sein. Weia, das Gequake hat die Wachen alarmiert. Völlig cool steckt sich Simon DEN Ring an. Mist, war'n wohl keine Duracells! Panisch schaut er sich nach einem Versteck um. Ihm bleibt wohl nur – die Jungfrau: Auf und rein!

Kaum sind die Goblins verschwunden, kriecht der unverwüstliche Held aus seinem Kokon. Nach solchen Strapazen bräuchte selbst Arnold Erholung. Statt einer Zigarette gibt's ein Glas Wasser. Kein Trick, keine Magie, bewundern Sie mit uns: Simon, den menschlichen Springbrunnen! Genug applaudiert, genug gelacht. Anscheinend zeigt sich nun der Froschkönig doch noch dankbar. Mit einer Eisensäge im Maul schaut er ziemlich bedröppelt durch die Gitterstäbe.

Bevor Simon sich die Säge nimmt, wagt er einen letzten Blick zurück. Wow, da liegt noch eine Rolle Pfefferminzbonbons, sogar seine Lieblingssorte "Extra Stark". Die kann man einfach nicht liegenlassen. Jetzt aber schnell mit der Säge die Gitterstäbe durchtrennt und raus aus dieser ungemütlichen Höhle. Nach den Erlebnissen unter Tage braucht der "Freund aller Frösche" erst einmal Frischluft. Wo kriegt man die wohl besser als in Höhenlagen? Schnell zur Kur in den Turm, à la Karte zum Kreuzweg und weiter zum Ziel.

Nachdem sich Simon wieder eine haarige Klettertour gegönnt hat, steht er doch wieder etwas ratlos herum – kein Ausgang, keine Falltür. Wie man einen Vollmond bastelt, ist bereits geklärt, aber nun zum Fortgeschrittenenkurs: Super-Turbo-Fahrstühle. Dazu braucht man eigentlich nichts weiter als ein paar kooperative, verfressene Holzwürmer. Simon hetzt die Würmer auf die Holzdielen, und abwärts geht's. Das war denn doch vielleicht etwas zu schnell, Simon will schließlich keinen Geschwindigkeitskoller riskieren. Während die Würmer ihr Zerstörungswerk auch im Erdgeschoß fortsetzen, tritt er deshalb lieber zur Seite.

Vorsichtig wird über den Rand des neuen Lochs gespäht. Ganz schön tief, aber mit der Leiter kein Problem. Der Keller ist nicht weniger gruselig als die Goblin-Folterkammer. Angesichts des Sarkophags verflüchtigt sich die Angst jedoch sofort, und Simons archäologische Neigung bricht durch. Wissenschaftlich wahrscheinlich nicht völlig korrekt öffnet er den Sarg. Bei Isis und Osiris: die Mumie lebt – nichts wie raus. Was aber war das Ding in ihrer Hand? Sah verdächtig nach dem magischen Stab aus, den die Zauberer wollen! Herz aus der Hose gekramt und wieder runter. Wieder wird der Sarg geöffnet, doch diesmal gibt's 'ne Überraschung für Mr. Pharao. Wie aus tausend Comicfilmen bekannt, gibt es in einer solchen Situation nur eins: Ruhe bewahren und lose Bandagen am Zielobjekt festhalten (move loose bandages).

Schneller als das Glücksrad wirbelt die Mumie herum und bohrt sich in den Grund. DIE Gelegenheit, den Stab zu ergreifen. Jetzt reicht's aber wirklich. Vielleicht ist Stadtluft doch nicht sooo ungesund, außerdem warten die Zauberer. Zurück ins Dorf und ins Hinterzimmer der Kneipe. Da ihn mal wieder niemand bemerkt, muß Simon die Zocker wohl ansprechen. Ja, er hat den Stab wirklich, und keiner wollt's glauben. Erst nachdem er ihnen das Ding gibt, schließen sich ihre überheblichen Lästermäuler. Tja, aber das verflixte Kleingedruckte. Klar, daß da noch ein Haken ist, bevor Simon in den heiligen Stand des Magiers erhoben werden kann. Den Namen wollen die werten Herren erfahren. Ob Geburts- oder Künstlername, egal, ist eh nur für die Akten. Auch vor Zauberern macht die Inflation nicht halt: 30 Goldstücke soll Simon als Aufnahmegebühr ablatzen. Woher nehmen und nicht... – ja, warum eigentlich nicht stehlen. Beim Drachen lag schließlich mehr als genug.

Dort angekommen, ergibt sich nur ein kleines Problem: Drachen sind keine Schoßhündchen! Beim letzten Frontalangriff endete unser Held als Toast; das muß nicht wieder sein. Hey, das Loch im Dach ginge vielleicht, aber wie nach oben kommen? Über dem Eingang findet sich ein Felsblock. Der Haken wird gekonnt darübergewor-



Versand Mo. bis Fr. von 10.00 bis 18.00 Uhr
Telefon : 0281 - 31641 oder
0281 - 31642
Fax : 0281 - 23493

Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel - Auf dem Dudel 8 / 0281 - 25922
47533 Kleve - Gasthausstr. 12 / 02821 - 14483
Neueröffnung am 02.04.94 in :
47608 Geldern - Glockengasse 13
Ladenpreise Variieren !!!

Titel		Amiga	PC
A-Train	DV	77,95	89,95
A-Train Constr.	DA	42,95	42,95
Aces of the Deep			i.V.
Aces over Europe	DV		69,95
Alfred Chicken	DA	49,95	
Alien 3	DA	x49,95	
Alienbreed 2	DA	49,95	
Alone in t. Dark 2	DV	i.V	i.V
Ambermoon	DV	79,95	
Apocalypse	DA	X49,95	
Arabien Nights	DV	59,95	
Bart versus World	DA	49,95	
Batman Returns	DA	x62,95	x62,95
Battle Isle	DV		69,95
Battle Isle 2	DV	x79,95	x79,95
Bazooka Sue	DV	x79,95	x89,95
Blue Force	DV		79,95
Bobs Bad Day	DA	49,95	
Body Blows	DA	39,95	
Body Blows Galac.	DA	49,95	
Booly	DA	49,95	54,95
Bubba`n Stix	DA	x59,95	
Bundiga.Manag. 2.0	DV	64,95	64,95
Burning Steel	DV		77,95
Burn. Steel Data je	DV		34,95
Burntime	DV	69,95	79,95
Campaign 2	DV	69,95	74,95
Cannon Fodder	DA	49,95	x59,95

Titel		Amiga	PC
Eye of Beholder 3	DV		79,95
Fantasy Empire/SSI	EV		69,95
Fatal Strokes	DA	x69,95	
Flashback	DV	59,95	67,95
Flugsimulator 5.0	DV		129,95
Football Manager 3	DA	x69,95	x77,95
Forgotten Castles -			
Awakening	DA		x79,95
Formula One Grand	DA	74,95	89,95
Fury of the Furries	DA	59,95	64,95
Gabriel Nights	DV		x79,95
Genesia	DA	i.V.	
Goal	DA	49,95	59,95
Goblins 3	DA	69,95	79,95
Gunship 2000	DA	69,95	84,95
Harpoon 2	EV		x79,95
Hanniball	DV	67,95	79,95
Hattrick	DV	x69,95	x79,95
Hired Guns	DA	59,95	
History Line 14 -18	DV	69,95	69,95
Humans 2	DV	49,95	49,95
Inca 2	DV		87,95
Incredible Toons	DV		x79,95
Indy 4 Adventure	DV	77,95	82,95
Jack the Ripper			i.V.
K 240	DA	x54,95	
Kid Vicious	DA	x49,95	
Kingmaker	DV	69,95	69,95

Titel		Amiga	PC
Pinbal Spec. Edition	DA	59,95	
Pirates Gold	DV		87,95
Pizza Connection	DV	x79,95	x79,95
Police Quest 4	DV		x79,95
Prince of Persia 2	DA		67,95
Privateer	DA		84,95
Privateer Operat. 1	DA		x37,95
Privateer Speech	DA		37,95
Project Terra	DV	x59,95	
Prophecy of Shadow	DV	x64,95	77,95
Protostar	DV		74,95
Quarter Pole	DV	x59,95	x69,95
Quest for Glory 4	EV		69,95
Quest for Glory 4	DV		x79,95
Railroad Tycoon Del.	DA		79,95
Railway Challenge	DV		64,95
Return of Phantom	DV		x89,95
Return to Zorck	DA		74,95
Ryder Cup	DA	x59,95	
Second Samurai	DA	x59,95	
Seek and Distroy	DA	39,95	
Sens. Soccer 92/93	DV	49,95	54,95
Seven Cieties Gold	EV		69,95
Shadow Caster	DA		79,95
Silver Ball	DA		54,95
Sim Farm	DV		79,95
Skidmarks	DA	49,95	
Soccer Kid	DA	59,95	

CD - ROM Titel PC		
7th Guest	DA	119,95
Alone in the Dark	DV	99,95
Battle Isle 2	DV	x84,95
Burning Steel incl. Editor und		
Shiffe und Amerika	DV	89,95
Burntime	DV	79,95
Comanche incl. der		
Data 1 und 2	DV	i.V.
Das schwarze Auge	DV	x69,95
Day of Tentacle	DV	x89,95
Dracula Unleashed	DA	89,95
Eye of Behold.Triolog.	DV	89,95
Freddy Pharkas	DA	x79,95
Goblins 3	DV	99,95
Goldene 7	DV	89,95
Herbert Grönnemeyer	DV	49,95
History Line 14-18	DV	59,95
Inca 2	DV	109,95
Indy 4	DV	89,95
Jurassic Park	DV	69,95
Lands of Lore	DV	x84,95
Larry 6	DV	x89,95
Lost in Time	DV	99,95
Lukas Adventure	DV	99,95
Microcosm	DA	x89,95
Patrizier	DV	89,95
Police Quest 4	DV	x89,95

Die K N A L L E R des Monats vom 07.02. - 07.03.94

Tornado DV Amig 57,95
Sim City 2000 DV PC x79,95
Die Siedler DV Amig 69,95
Simon the - Sorcerer DV Amig 59,95 / PC 79,95
Jurassic - Park DV Amig 49,95 / PC 59,95
Aufschwung - Ost DV Amig 49,95 / PC 59,95
Indy Car - Racing DV PC 74,95
Sam&Max DV PC 79,95
Turrican 3 EV Amig 44,95
Rebel Assault EV CD 79,95

		Amiga	PC
Captive 2	DA	x69,95	x79,95
Chaos Engine	DA	49,95	
Chr. Columbus	DV	x74,95	x79,95
Chuck Rock 2	DA	49,95	
Comanche	DV		82,95
Com. Data 1 o. 2	DV		49,95
Comb. Air Patrol	DV	59,95	
Compen. of Xanth			69,95
Cool Spot	DA	59,95	
Cosmic Spacehead	DV	49,95	54,95
Crazy Sports Footb.	DV	59,95	69,95
Curse of Enchantia	DV	79,95	
Cyberrace	DV	x79,95	79,95
Cytron	DA	59,95	
D - Day	DA	79,95	79,95
Dark Sun	DA		69,95
Das schwarze Auge	DV	69,95	74,95
Das schw. Auge 2	DV	i.V.	x79,95
Day of Tentacle	DV		79,95
Deep Core	DA	59,95	
Dennis	DA	54,95	
Der Patrizier	DV	67,95	77,95
Der Schatz im -			
Silbersee	DV	x79,95	84,95
Dessert Strike	DA	57,95	
Disposable Hero	DA	59,95	
Doc Malone		i.V	
Dog Fight	DA	69,95	
Doofus	DA	49,95	
Doom	EV		x74,95
Dracula	DA		79,95
Dune 2	DV	49,95	59,95
Dungeon Hack	EV		69,95
Eishokey Manager	DV	69,95	74,95
Elfmania	DA	x49,95	
Elite 2	DV	54,95	69,95

		Amiga	PC
Kings Quest 6	DV	x59,95	79,95
Krustys Fun House	DA	49,95	54,95
Lands of Lore	DV		59,95
Larry 6	DV		x69,95
Legacy of Sorasil	DA	x49,95	
Legend of Kyrandia 2	EV		64,95
Legend of Kyrandia 2	DV		i.V.
Lemmings 2	DA	59,95	79,95
Links 386 Pro	DA		89,95
Links Course je			39,95
Lionheart	DA	52,95	
Lollypop	DA	x59,95	x72,95
Lost in Time	DV		84,95
Lost Vikings	DV	67,95	77,95
Lothar Mathäus	DA	59,95	x64,95
Lotus Compilation -			
beinhaltet Teil 1+2+3	DA	54,95	
Lotus 3	DA		59,95
MAD News	DV	x69,95	x79,95
Maelstrom	DV	x74,95	x84,95
Magic of Endoria	DV	64,95	74,95
Master of Orion	DA		89,95
Micro Maschines	DA	47,95	
Might & Magic 5	DV		79,95
Missles over Xerion	DA	x49,95	
Monkey Island 2	DV	74,95	77,95
Morph	DA	47,95	
Mortal Combat	DA	54,95	x59,95
Mr. Nutz	DA	i.V.	
NHL Hockey	DA		79,95
Nicky Boom 2	DV	59,95	
One Step Bejound	DA	49,95	49,95
Oscar	DA		49,95
Overdrive	DA	x49,95	
Pacific Strike	DA		x84,95
Pacific Str. Speech	DA		x39,95

		Amiga	PC
Space Legends	DA	64,95	69,95
SSN-21 Seawolf	DA		x79,95
Star Trek Jud.Rites	DA		79,95
Starlord	DA		89,95
Stone Keep	DA		i.V.
Streetfighter 2	DA	39,95	59,95
Strike Comander	DA		84,95
Strike Com. Operat.	DA		37,95
Strike Com. Speech	DA		37,95
Strike Commander incl. der			
Speech oder Data			114,95
Stronghold	DV		79,95
Subwar 2050	DV		89,95
Superfrog	DA	49,95	
Surf Ninja	DA	54,95	
Syndicate	DV	59,95	75,95
Syndicate Data	DV	i.V.	36,95
T . F . X .	DA		84,95
Terminater Rampag	EV		67,95
The Cartoons	DA	x49,95	
Transarctica	DA	54,95	57,95
Traps`n Treasures	DV	59,95	
Ultima 8	DV		x84,95
Ultima 8 und Speech	DV		x119,95
Uridium 2	DA	49,95	
Victory at Sea	EV		79,95
Wallstreet Manager	DV		79,95
Warlords 2	EV		79,95
When T.World.War	DA	x69,95	79,95
Wizn Liz	DA	59,95	
X-Wing	DA		79,95
B- Wing	DA		39,95
X-Wing Upgrade	DV		49,95
Zeppelin	DV	x67,95	x77,95
Zero	DA	x59,95	
Zool 2	DA	49,95	

Protostar	DA	79,95
Rebel Assault	EV	84,95
Return to Zorck	DA	84,95
Strike Commander incl. -		
Operation u. Speech	DA	84,95
T. F. X.	DA	x89,95
Zeppelin	DV	x89,95

Amiga CD32

Alfred Chicken	DA	54,95
Alienbreed Spec.Edit.	DA	29,95
Arabien Nights	DA	49,95
Deep Core	DA	49,95
Dennis	DA	x59,95
Jurassic Park	DA	x59,95
Legacy of Sorasil	DA	54,95
Microcosm	DA	x67,95
Pinball Fantasies	DA	59,95
Pirates Gold	DA	59,95
Sens. Soccer 92/93	DV	49,95
Soccer Kid	DA	x59,95
T. F. X.	DA	x64,95
Zool	DA	54,95
weitere auf Anfrage		

Amiga Laugwerk 3,5 Zoll -	
abschaltbar/Buss	119,95
Amiga Mouse	29,95
512KB Ram	49,95

Dies ist nur ein Auszug aus unserer Versandliste. Diese kann KOSTENLOS angefordert werden. Ruf doch mal an !!!!!!

Innland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,00 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr
Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version
X = Spiel lag bei Redaktionsschluß noch nicht vor / i.V. = Spiel ist in Vorbereitung
Irrtümer vorbehalten

fen, und schon kann Simon katzengleich auf das Dach der Höhle klettern. Die Kombination aus Seil und Magneten gibt eine recht passable Angel ab – zum Golde drängt, am Golde hängt doch alles! Hiermit erklärt Simon die Angelsaison für eröffnet. Zug für Zug fischt er das Gold heraus, bis der Hort erschöpft ist.

Mit den errungenen Schätzen beladen, kehrt er in die Kneipe zurück und bezahlt seine Gebühr. Befriedigt küren ihn die gierigen Alten zum Jungzauberer. Einweihungsorgien gibt's zwar keine, dafür bekommt der Frischling ein völlig sinnloses Werbegeschenk.

Bevor er sich auf den Weg zur Hexe macht, noch ein schneller Blick in die Apotheke. Hier sitzt der Druide, der ihm eigentlich noch etwas schuldig ist. Für die Herausgabe eines magischen Zaubertranks verlangt er allerdings eine Gegenleistung von Simon. Damit er sein kleines Froschproblem endlich in den Griff bekommt, muß ihm Simon eine Heilpflanze bringen, die nur auf der Schädelinsel zu finden ist.

Obwohl unser Held schon ziemlich gereizt ist, macht er sich auf die Suche. Endlich, in Schlammschleimis verlassener Butze, wird er fündig. Die Kiste wird zur Seite geschoben und offenbart eine Falltür. Die öffnet der Neugierige und steigt hinab. Ein Steg führt weiter, doch die lose Planke behindert das Fortkommen. Schnell die Planke mit Hammer und Nagel befestigt, und Simon gelangt endlich zur Schädelinsel. Tatsächlich kann er hier das gesuchte Grünzeug pflücken und kehrt frohen Mutes zum Druiden zurück. Der Mann kann sich einfach nicht beherrschen. Wieder hüpft er froschmunter durch die Gegend. Eine gute Dosis der Heilpflanze schafft Abhilfe. Er hält sein Versprechen, und Simon bekommt den Zaubertrank.

Derart gestärkt, fühlt sich Simon endlich bereit, es mit der kriegslüsternen Hexe aufzunehmen (abspeichern; das Duell ist reine Glückssache). Nachdem er die Hütte betreten hat, fordert die Magierin ihn auch sogleich zum Wortgefecht heraus. Als nunmehr staatlich geprüfter Zauberer nimmt Simon natürlich an. Jetzt erweisen sich die seltsamen magischen Worte des Baums also doch noch als nützlich. Zunächst werden die Regeln abgesteckt, und das lustige Sprücheklopfen kann beginnen. (Abrakadabra = Maus, Alakazam = Schlange, Hocus-Pocus = Katze, Sausages = Dackel). Auch wenn der Kampf sehr an ein altbekanntes Kinderspiel erinnert, hier ist alles tierisch ernst.

Mit mehr Glück als Verstand schlägt Simon seine Widersacherin. Als Siegerpreis kann er sich endlich den Besen unter den Nagel bzw. den Hut reißen. Die Hexe erweist sich als schlechte Verliererin und kehrt in Drachengestalt zurück. Simon läßt sich davon nicht beeindrucken, spricht Abrakadabra und entfleucht durchs Mauseloch.

Trotz all der bestandenen Abenteuer und erfüllten Aufgaben besinnt sich der glückliche Sieger letztlich wieder auf seine eigentliche Mission, Calypso aus den Klauen Sordids zu befreien. Nur ein Weg ist noch offen. Mittels Karte katapultiert sich Simon zur Drachenhöhle und setzt von dort aus seinen Weg in die Berge fort. Er zückt den Ersatzstift, rammt ihn ins Loch und erklimmt die Steilwand. Sein Eifer wird jäh gestoppt. Der unerbittliche Schneemann läßt sich nicht erweichen – oder doch? Vom langen Warten bekommt Simon langsam kalte Füße. Er lutscht seine Pfefferminzbonbons und bläst dem Finsterling seinen heißen Atem entgegen. "Extra Stark" war wohl noch untertrieben: Der Wegelagerer schmilzt wie die Butter im Kernkraftwerk.

Mit jedem weiteren Schritt wünscht sich Simon die angenehme Kühle mehr und mehr zurück. Nach der Überquerung einer Lavaschlucht steht unser Heißsporn endlich vor dem Turm der Verdammnis. Schlammschleimers Gulasch hat offensichtlich ziemlich angesetzt; schon stürzt die Brücke in sich zusammen. Dank des Besens ist Dickerchen nicht mehr aufzuhalten. Mit dem heißen "Feuerstuhl" rast er über den gähnenden Abgrund. Leider macht er dabei die einprägende Erfahrung, daß er so vielen PS nicht gewachsen ist.

Das Tor zum Turm widersteht allen Öffnungsversuchen. Verzweifelt nimmt Simon einen kräftigen Schluck Zaubertrank, und unvermittelt erschließen sich für ihn völlig neue Perspektiven. Wahre Größe mißt sich eben nicht in Zentimetern, ganz im Gegenteil zum Fassungsvermögen des Huts. Durch einen Spalt in der Tür schlüpft Simon, der nicht mehr ganz so Große, ins Innere des Turms, und es zeigt sich wieder, daß Hunde die wahren Freunde der Menschen sind... – Zum Dank für eine kostenlose Beförderung entfilzt Herrchen Hundis Fell.

Simon findet sich nun in einem Garten wieder, der sicherlich schon bessere Tage gesehen hat. Ein loses Blatt wird ebenso eingesteckt wie der Stein, der dort herumliegt. Irgendwer muß schließlich für Ordnung sorgen. Sogar ein rostiger Eimer ruht am Wegesrand. Den sollte man mal untersuchen. Bei seiner Eimerbegehung stolpert Simon über ein abgebranntes Zündholz. Nun sieht es doch gleich viel besser aus.

Da im Turm ein menschenfressender Nager auf Beute lauert, bleibt Simon nur der Weg nach vorn. Eine simple Pfütze stellt ihn angesichts seiner Größe vor fast unlösbare Probleme. Völlig gefrustet schleudert er sein Steinchen nach den Samenhülsen, die über dem Wasser hängen. Dabei fällt ihm die Wasserlilie ins Auge. Beim Versuch, sie aufzunehmen, nimmt Simon ein unfreiwilliges Bad. Triefnaß zerrt er dennoch das Blatt an Land. Unser Winzling legt wieder mal eine Bastelstunde ein. Aus der Lilie, dem Streichholz und dem Blatt läßt sich ein prima Floß bauen. Leinen los und Kurs auf des Teiches Mitte!



Hol es Dir, das starke SPECIAL Nr. 22!





Natürlich hyperfrisch und topaktuell! Für alle, die beim Spielen den Spaß haben und auf zeitraubende Herumraterei gern verzichten wollen...

JETZT am Kiosk oder mit beiliegender Bestellkarte direkt anfordern

Ist der See so flach, oder hat das Boot zu viel Tiefgang? Dieses Problem hätte auch Kolumbus zur Umkehr gezwungen. Am Ufer angelangt, betrachtet Simon nachdenklich den überdimensionalen Wasserhahn. Eine gewisse Niveauerhöhung könnte dem Teich nicht schaden. Der verhinderte Seefahrer vermißt eine hilfreiche Hand! Doch selbst ist der Mann: Lassogeübt wie Hoss Cartwright wirft er das Hundehaar über den Hahn und zieht kräftig – erfolglos. Bevor ihm die zerquetschten Samen noch den Hut versauen, verpaßt er mit ihnen dem Mechanismus die letzte Ölung. Klatschnaß versucht's der Unermüdliche noch mal, und siehe da, gut geschmiert ist halb gedreht. Simons Entdeckungsdrang steht nun nichts mehr im Weg. Mit einer hübschen Pirouette passiert er die Sandbank und setzt Fuß auf unbekannte Gestade.

Mittlerweile hält er sich für einen bedeutenden Froschforscher. Der Versuch, die Amphibie näher zu begutachten, belehrt unseren Wissenschaftler sogleich eines besseren. Wem würde eine so peinliche Situation nicht das Mütchen kühlen? Ob er sich nach diesem unfreiwilligen Strip noch selbst in die Augen schauen kann? Ein prüfender Blick ins Wasser gibt ihm darüber zwar keinen Aufschluß, doch entdeckt Simon dabei eine kleine Kaulquappe. Finstere Gedanken wallen in ihm auf. Mafiosigleich stellt er den Frosch vor die Wahl: "Aus dem Weg, oder Dein Nachwuchs muß büßen!"

Mit einem Riesensatz erfüllt das Monster die Bedingung und gibt den Blick auf ein paar Pilze frei. Nach seinem Versagen in der Zoologie versucht es Simon nun mit der Botanik. Zu Studienzwecken pflückt er ein Exemplar. Bei näherer Betrachtung stellt es sich als erstaunlicher Vertreter seiner Art heraus; in großen Lettern ist auf ihm zu lesen: "ISS MICH!" Simon läßt sich nicht zweimal bitten und beißt hinein. In rasender Geschwindigkeit bläht er sich zu voller Größe auf und blickt sich verwundert um. Was eben noch ein undurchdringlicher Dschungel war, entpuppt sich nun als Gärtchen. Ein toter Baum steht traurig am Rande und läßt die Zweige hängen. Einen davon bricht sich Simon für seine Sammlung ab. Er beschließt, einen zweiten Blick in das Innere des Turms zu riskieren.

Vorsichtig öffnet er die Tür und geht hinein. Seltsame Dinge spielen sich hier ab. Die so harmlos aussehende Kiste mutiert plötzlich zum zähnefletschenden Ungeheuer. Nur gut, daß Simon den Ast dabei hat. Der wird dem Mutanten zwischen die Fänge geklemmt. Wehrlos und beleidigt zieht der sich daraufhin in sein Kistendasein zurück. Endlich hat Simon Zeit, sich umzusehen.

An der Wendeltreppe steht ein Schild, in der Ecke eine Lanze. Wer weiß, was für Monster noch hier herumlungern; es ist wohl besser, beide einzustecken. Zunächst wird der erste Stock erkundet. In Sordids Schlafzimmer liegt einiges herum. Simon schnappt sich vom Bett die Börse, auch den Socken vom Boden sackt er ein. Auf einem Kissen liegt ein Zauberbuch, auf dem Tisch ein Zauberstab. Genau die richtigen Utensilien für einen Jungmagier.

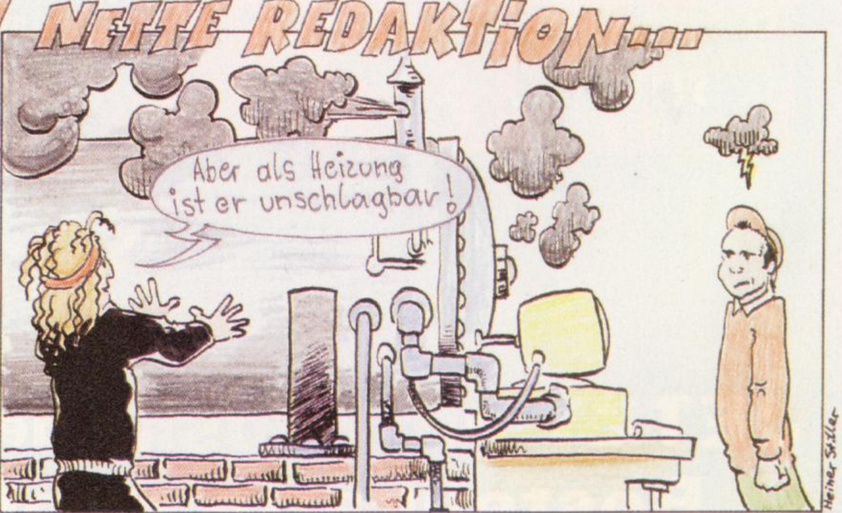
Nun der zweite Stock. Hier befindet sich Sordids Labor, bewacht von zwei Dämonen. Diese entschließen sich, Simon zu ignorieren, und würfeln weiter. Bei näherer Nachfrage erfährt er auch, warum sie ihren Wachpflichten nicht nachkommen. Das Arbeitsklima bei Sordid scheint nicht das beste zu sein, die beiden befinden sich im Streik. Außerdem verraten sie unserem Helden, daß der einzige Weg aus dem Turm durch den Teleporter führt. Wie dieser allerdings funktioniert, wollen sie nicht preisgeben. Auch die Drohung, er würde sie zurück in die Hölle schicken, bringt Simon nicht weiter. Nichts wäre ihnen lieber als das, weshalb sie sich auch auf einen Handel einlassen. Wenn der angeblich so mächtige Zauberer es schaffen sollte, sie in ihr Paradies zurückzubringen, dann wollen sie ihm auch die Funktion des Teleporters erklären. Mal sehen, was Sordids Zauberbuch dazu sagt. Tatsächlich gibt es hier einen Spruch zum Vertreiben von Dämonen. Simon benötigt ein Pentagramm, eine Maus, acht Kerzen, einen menschlichen Schädel und die wahren Namen der beiden Wachen. Natürlich fragt er sie danach, erntet aber nur höhnisches Gelächter.

In Sordids Schlafgemach hatte Simon doch ein Mauseloch gesehen. Also hinunter. Den Socken steckt er als Köder in die Börse – Sordid ist für seine Käsemauken allgemein bekannt – und hält diese Falle vor das Loch. Tatsächlich tappt die ahnungslose Maus hinein.

Zwei Stockwerke tiefer befindet sich die Folterkammer, die für unseren Freund mittlerweile keine ungewohnte Umgebung mehr ist. An der Decke baumelt ein Schädel so hoch, daß Simon ihn mit der Lanze herunterschubsen muß. Jetzt kann er ihn aufnehmen. Eine geheimnisvolle Truhe lockt auf der anderen Seite. Leider ist sie fest verschlossen, und kein Schlüssel in Sicht. Trotzdem wird sie erst mal mitgenommen.

Neugierig bewegt Simon probeweise den Hebel an der Wendeltreppe. Ein geheimnisvoller Mechanismus spannt die Kette und hebt den Steinquader an. Diese Gelegenheit läßt der Jungmagier sich nicht entgehen. Die widerspenstige Kiste wird auf dem Block plaziert. Wenn dieser Nußknacker sie nicht schafft, dann schafft es keiner! Den Hebel in die Ausgangsposition zurückgedrückt, und krachend zertrümmert der Quader die Truhe. Gespannt auf das Ergebnis betätigt Simon ein drittes Mal den Hebel, und siehe da, in den Trümmern liegen acht unversehrte Kerzen. Jetzt fehlen nur noch die dämonischen Namen. Auf dem Rückweg zum Labor fällt Simons Blick auf den Spiegel. Frei nach Schneewittchen verwickelt er ihn in ein Gespräch. Dabei erfährt er, daß es sich um einen Spionagespiegel handelt, der von allen Orten berichten kann, an de-





nen sich reflektierende Gegenstände befinden. Eine zündende Idee durchzuckt Simon. So schnell es geht, rennt er ins Labor. Direkt vor den Dämonen findet sich ein Haken, an den er den Schild hängt. Das Metall wirkt allerdings etwas stumpf. Ohne Politur wird es wohl kaum reflektieren.
Glücklicherweise entdeckt der Suchende ganz in der Nähe einige Chemikalien, mit deren Hilfe der Schild auf Hochglanz gebracht wird. Moment: Da hinten befindet sich noch ein Regal. Wow, ein Buch über Zauberstäbe! Klar, daß das gleich in den Hut wandert. Da nun alles für die Spionage vorbereitet ist, begibt sich Simon wieder ins Sordidsche Schlafzimmer zum Spiegel. Das Labor möchte er gerne sehen. Zunächst stellt sich sein Medium dumm. Ein autoritäres Machtwort wirkt da Wunder. Flickernd und flackernd erscheint auf der Oberfläche das Bild der beiden Dämonen, die sich unbeobachtet fühlen und sich gegenseitig über ihre Namen lustig machen: Belchgrabbit und Snogfondle. Das ist doch genau das, was unser Topspion hören wollte.
Voller Selbstvertrauen eilt er nach oben und eröffnet den beiden, daß er nun für seinen Zauberspruch bereit sei. Was noch fehlt, ist ein Pentagramm. Freundlicherweise stellen die Würfler Simon ein Stück Kreide zur Verfügung. Flugs malt er das Gebilde auf den Boden, stellt die Kerzen drumherum und legt Maus und Schädel ins Rund. Von so viel Professionalismus schwer beeindruckt, führen die ehemaligen Zweifler Simon in die Geheimnisse des Teleporters ein. Die beiden Höllenbrüder steigen in das Pentagramm...
Schon zweimal hat unser Kleiner nun erfolgreich gezaubert. Wer Blut leckt, der will mehr! Mal schauen, was das Buch aus dem Regal an magischen Geheimnissen birgt. Es berichtet von einem Zauberstab, mit dessen Hilfe man Opfer in Stein verwandeln kann. Auch die Gegenmaßnahme ist gleich mit angegeben. Mindestens so gut wie Sherlock Holmes kombiniert Simon, wo die Statuen in den Bergen herkommen und welchen Zauberstab er in Sordids Gemächern aufgenommen hat. Calypso, halt aus, die Rettung naht! Ohne zu zögern begibt sich der einsame Retter in den Teleporter. Das Gerät ist ein Meisterwerk der Technik, vollautomatisch und sprachbegabt. Mit einem mulmigen Gefühl drückt unser Held den roten Starterknopf, gibt als Zielkoordinaten die Höllenfeuer an, und sofort jagen Tausende Volt durch seinen zarten Körper. Ob er das wohl überlebt hat?
Wunderbarerweise gelangt Simon tatsächlich zum gewünschten Ort, auch wenn er sich unter den Höllenfeuern irgendwie etwas anderes vorgestellt hat. Auch wenn die Touristenbranche andernorts boomt, hier sieht es eher nach Rezession aus. Im Gespräch mit dem pedantischen Ticketverkäufer erfährt der Reisende auch den Grund dafür. Trotz des eher mäßigen Andrangs bleibt der Schaltermensch aber bei seinem Motto: Ohne Knete kein Ticket, ohne Ticket kein Einlaß. Wenigstens überläßt er Simon einige Hochglanzbroschüren. Na ja, man kann mal hineinschauen.
Beim Blättern fällt ein kleines Gummiband aus den Seiten, was unseren mittlerweile erfahrenen Abenteurer auf eine List bringt. Mit Hilfe des Zweigs und des Kieselsteins, die er beide vom Boden nimmt, sowie des Gummis bastelt er mal wieder – diesmal eine Zwille. Ein gezielter Schuß auf den Feuermelder, und der verursacht sofort einen Höllenlärm. Panisch ergreift der Ticketverkäufer daraufhin die Flucht, und der Weg ist frei.
Im Vorbeigehen schaut Simon noch mal eben auf die Theke. Die Souvenirstreichhölzer wollte der Nörgler ihm wohl vorenthalten. Was soll's, jetzt werden sie trotzdem eingesteckt. Die Tür im Tunnel bleibt nicht ungeöffnet. Neugierig schaut er hinein und findet einen Eimer mit Bohnerwachs. Wenigstens hält man hier etwas von Ordnung. Schwupp, und das Wachs gehört zum Inventar.
Weiter und weiter dringt Simon vor, bis er endlich an den Höllenfeuern anlangt. Doch Vorsicht! Ein völlig entnervter Sordid steht da und versucht krampfhaft, die durch die Sprinkleranlage gelöschten Flammen wieder zu entzünden. Das Ganze sieht zwar toll aus, bleibt aber erfolglos. Dermaßen vertieft ist der Obermotz in seinem Frust, daß er Simon nicht bemerkt. Diese einmalige Gelegenheit wird natürlich sofort ergriffen. Mutig wendet unser Magier den Zauberstab auf Sordid an. Fantastisch, der steht gleich völlig versteinert da.
Gemäß der Anleitung im Buch müßte Simon jetzt eigentlich nur noch den Stab in die Tiefe werfen, und alles wäre geschafft. Aber wie soll er die Flammen entfachen? Wo teuflische Magie nicht hilft, bringt gesunder Menschenverstand die Lösung. Simon benutzt die Streichhölzer, und alsbald lodern die Höllenfeuer in alter Pracht. Schnell entsorgt er in ihnen den Zauberstab, die Mission wäre erfüllt. Doch halt, wenn sich alle Versteinerten zurückverwandeln, dann...
Sordid in alter Form ist ganz schön sauer. Mit stechenden Blicken will er seinem Widersacher an den Kragen. Die moderne Telekommunikation schenkt Simon wertvolle Sekunden. Durch den Anruf weiß er jetzt zwar, daß ihn alle für einen tollen Hecht halten, aber konkrete Hilfe wäre wohl angebrachter. Calypso verspricht, eine Rettungsaktion zu starten, wann aber die Kavallerie eintreffen wird, wird nicht verraten. In seiner Verzweiflung holt Simon das Wachs heraus und schüttet es Sordid vor die Füße. Wie eben schon einmal, ist praktisches Handeln faulem Zauber halt manchmal überlegen. Das abtrünnige Ekel latscht voll in das glitschige Wachs und vollführt einen preisverdächtigen Salto Mortale. Leichtes Spiel für Simon, der nicht lange zögert und den Benommenen in das alles verzehrende Feuer stößt. Was für ein Feuerwerk zum Abschluß! ■

Wolf-Christian Hingst, Matthias Wachter

● THE HAND OF FATE

Allgemeine Tips: Vor dem Mixen eines Zaubertrunks oder dem Benutzen von Items unbedingt speichern! Ein Stück Papier und einen Stift bereithalten! Immer den Kessel ausleeren, bevor man ein neues Elixier mixt!

Nachdem Zanthia sich mit dem Gedanken angefreundet hat, Kyrandia vor dem endgültigen Untergang zu retten, beschließt sie, sich mit Hilfe eines ihrer Zaubertränke zur Mitte der Welt zu befördern, um den benötigten Ankerstein zu besorgen. Doch schnell muß sie feststellen, daß ihr jemand ihre komplette Zauberausrüstung gemopst hat. Also: do it yourself.
Sie wappnet sich mit der Flasche aus dem Regal, der mit Wasser gefüllten Flasche unter dem Teppich und den Heidelbeeren, zieht sich noch schnell etwas Passendes an, verabschiedet sich von ihrem kleinen Freund Faun, und es kann losgehen! Auf ihrem Weg sammelt sie zunächst den Pilz am Steg ein; man weiß ja nie, wozu man den gebrauchen kann. Den grausigen Pflanzenmonstern, diesen gefräßigen Dingern, kommt sie besser nicht zu nahe. Doch stopp, was ist das, in dem großen Baumstamm wird sie fündig: ihr Zauberbuch. Klasse!
Weiter geht's zu einem sehr ominösen Baum, dem sie einen kleinen Ableger abzwicken kann. Auch die Zwiebel gleich daneben läßt sie natürlich nicht so allein liegen. Vom Fährmann, von dem sie sich einen geeigneten Transport erhofft, ist leider nichts zu erwarten: er tut's nur für Bares. Aber woher nehmen und nicht stehlen? Auch die beiden Fischer sind keine große Hilfe, ihr einziges Anliegen ist die Tatsache, daß sie keinen Käse als Köder haben. Was soll's, erst einmal weiter!
Vor dem Höhleneingang trifft sie auf Marko, der ihr seine Hilfe anbietet und ihr seinen Begleiter, Mr. Hand, vorstellt. Doch diese Hilfe ignoriert Zanthia, zupft die Zwiebel aus dem Boden und marschiert weiter in die Höhle. Hier versperrt eine Riesenmaus den Durchgang und ist mit nichts dazu zu bewegen, den Weg freizumachen. Also geht Zanthia erst einmal wieder raus, den Weg weiter entlang und kommt an einen Baum mit Feuerfliegen. Nett wie sie nun einmal ist, gibt sie einer der Fliegen eine Blaubeere zu essen (Wichtig: Farbfolge notieren, in der die Fliegen aufleuchten!).
Da hier nichts weiter zu tun ist, macht sie sich auf, den Wald weiter zu erkunden. Am Fährmann vorbei kommt sie zu unüberwindbarem Treibsand. Denkste! Uns' Mädel ist doch clever! Flugs haut sie einmal kräftig gegen den von Bibern (?) angenagten Baumstamm und hat so eine perfekte Brücke. Beim Überqueren greift sie sich noch schnell den Schlüssel aus der Skeletthand und findet sich an einer Kreuzung wieder, an der sie schnell eine Feder aus dem Vogelnest nimmt. Prima, bestimmt gut zu gebrauchen!
Ihr nächster Weg führt sie den Pfad hinauf zu Herbs Hütte. Vor dieser sieht sie einen Strauch mit Feuerbeeren, die, bevor sie sie pflücken kann, erst einmal mit dem Wasser aus der Flasche abgelöscht werden müssen. Sollte also Hunger aufkommen, kein Problem! Mit Herb hält sie dann erst einmal ein kleines Schwätzchen und füllt ihr Inventar mit einem Sack Pflanzenfutter, einer neuen Flasche und einem Hocker auf. Eine große Hilfe ist Herb gerade nicht, und so setzt sie ihren Weg über die Kreuzung fort.
Die verspielte Maid kann's nicht lassen: mit der Feder kitzelt sie das Krokodil, bis es herzlich dicke Krokodilstränen lacht. Diese werden dann auch gleich in eine Flasche gefüllt. Bei der Inspektion des großen Baumstamms findet sie dann auch noch ihren Campingkessel, in dem man zumindest kleinere Zaubertränke mixen kann. Welch ein Glück! Danach gelangt sie an die Schwefelquellen. Hier sieht sie oben einen Schwefelklumpen liegen.
So: Wie war das noch mit dem Zauberspruch, mit dem man unliebsame Viecher (wie zum Beispiel eine Riesenmaus) vertreiben kann? Genau, alle Zutaten für die "Swampsnake Potion" sind vorhanden. Sie kippt sie alle in ihren Kessel, füllt heißes Wasser aus den Quellen in eine Flasche, von dort in den Kessel, füllt das Ergebnis wieder in eine Flasche und ist so gerüstet, die lästige Maus zu verjagen. Also nichts wie hin und ihr den Trunk über den Pelz kippen. Hah, geschafft, der Durchgang ist jetzt frei.
Endlich steht sie vor dem Schatz. Sie klopft auf die Zähne des Schädels in der bekannte Farbfolge (Feuerfliegen), öffnet das Schloß mit dem Schlüssel und entnimmt der Schatztruhe einen Alchimisten-Magneten und ein Stück Käse. Letzteres bringt Zanthia gleich zu den beiden Fischern, die es dankend annehmen und sich aus dem Staub machen. So geht's aber nicht! Also nichts wie hinterher!
Auf ihrem Weg sieht sie Marko in den Fängen der gefräßigen Pflanzen. Sie gibt diesen das Pflanzenfutter zu fressen, damit sie von Marko ablassen. Der bietet ihr wieder seine Hilfe an, auf die Zanthia wohlweislich verzichtet. Weiter am verlassenen Steg, nahe ihrer Hütte, findet Zanthia den Anker des Boots, den sie mit dem Magneten in Gold verwandelt. Damit müßte sich der Fährmann doch bestechen lassen!
Bevor sie sich auf den Weg zur Fähre macht, schaut sie noch kurz in ihrer Hütte vorbei. Dabei findet sie auf dem Dach einen Brief. Komisch, wie kommt denn der dorthin? Na ja, nun aber nichts wie ab zur Fähre. Doch dort angekommen, ist diese verschwunden, abgekokelt von einem kleinen Drachen, der hier offensichtlich notgelandet ist. Auf Zanthias Bitte hin willigt er ein, sie zum Morningmist Valley zu bringen, wenn sie ihm hilft, vier von ihm verlorene Briefe zu suchen. Aha!
Also macht sie sich auf die Suche. Die weiteren drei findet sie bei den Feuerfliegen, in der Skeletthand im Treibsand und bei den Schwefelquellen. Hier öffnet sie alle Briefe nacheinander über dem Dampf und liest sie, bevor sie sie dem kleinen Drachen bringt. Dankbar läßt er sie aufsitzen und bringt sie, nachdem sie genügend Ballast abgeworfen hat, ins Morningmist Valley. Hier bittet er sie noch, dem Farmer einen Brief zu überbringen.
Nach der sanften Landung buddelt Zanthia eine Flasche aus dem Stroh heraus, pflückt links und rechts ein Büschel Getreide und macht sich auf zur Erkundung. Bei den Torwachen kann sie nichts ausrichten – die sind unbestechlich und lassen sie nicht passieren. Also geht sie weiter zum Farmer, hält einen kleinen Smalltalk und überreicht ihm den Brief. Daraufhin darf sie die Flasche Essig mitnehmen. Außerdem mopst sie dem Drachen den Napf, der daraufhin bitterlich weint. Auch seine Tränen werden sofort abgefüllt.
Kurz darauf gelangt Zanthia an ein Wasserrad. Sie zieht den Stock heraus und bringt es so zum Laufen. So, nun muß das Wasser auch noch durch die Pipeline. Also das kleine Rad aufdrehen. Gespannt darauf warten, was das bewirkt hat. Zanthia folgt nun der Pipeline und steht plötzlich in einem Gemüsegarten. Da die Pflänzchen noch ein wenig mickrig sind, nimmt sie den Rüssel des Elefanten (?) und wässert sie. Jetzt kann sie sich mit schön groß gewachsenen Radieschen und Salat eindecken.
Ob es nun durchs Tor geht? Wieder nicht! Was ist das? Aus dem Strohhaufen lugt ein Geist heraus, der Zanthia bittet, ihr einen Körper zu besorgen. Also nimmt sie ihn erst einmal nach Aladin-Manier in einer Flasche mit. War da nicht eine Vogelscheuche im Gemüsegarten? Klar, zu dieser bringt sie den Geist, der sich prompt als lebendig gewordene Vogelscheuche auf die Socken macht. Sofort rennt er zum Farmer, der sich so sehr darüber ärgert, daß die Vogelscheuche ihre Arbeit nicht mehr verrichtet, daß er versucht, sie zu fangen.
Die Gelegenheit ist günstig. Schnell macht Zanthia sich auf in den Keller des Farmhauses. Hier findet sie eine Schere, zwei Hufeisen (jeweils eins von jeder Sorte nehmen) und eine Käsemaschine. Die Milch zur Käseherstellung besorgt sie sich durch Melken der Schafe am Strohhaufen (Flasche draufhalten). Rein die Milch in die Maschine, den Hebel ziehen, und raus kommt feiner Käse. Klasse, denn jetzt hat sie alle Zutaten für den Sandwich Spell zusammen, um die Torwachen ablenken zu können. Schnell geht sie zum Wasserrad, stellt den Zauberspruch her und nimmt das Sandwich aus der Flasche (auf Zanthia klicken).
Schon einmal hier, hält sie das eine Hufeisen, Öffnung nach unten, in den Strom der Maschine und verwandelt es so in einen Magneten. So ausgerüstet präsentiert sie jetzt das Sandwich den Wachen. Der Trick funktioniert prima, die Wachen sind abgelenkt, und



FATMAN






FATMAN

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT LÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Meilen u. d. Meer	L - -	Curse of Enchantia	(L P) -	Fatal Heritage	L - -	King's Quest 1	L P -	Miracle Warriors	- - A	Red Baron	- - A	Star Flight 2	L - A
688 Attack Submarine	- - A	Curse of the Azure Bonds	L P -	Final Fantasy Legend	- - A	King's Quest 2	L P A	Monkey Island 1	(L P) A	Red Lightning	L - A	Star Trek - 25th Anniv.	(L P) -
7.th Guest	(L P) -	Dagger of Ammon Ra	(L P) -	Fire Brigade	- - A	King's Quest 3	L - A	Monkey Island 2	L P -	Red Storm Rising	- - A	Star Trek 5	- - A
Abandoned Places	L P -	Dark Half	(L P) -	Fish	L - -	King's Quest 4	L P A	Navcom 6	- - A	Renegade Legion Interceptor	- - A	Starglider	- - A
Ad Lib Soundkarte	- - A	Day of the Viper	L P -	Fountain of Dreams	- - A	King's Quest 5	(L P) A	Navy Seal	- - A	Rex Nebular	(L P) -	Starglider 2	- - A
Adventure of Link	- P -	Death Knights of Krynn	L P A	Freddy Pharkas	(L P) -	King's Quest 6	L P -	Neuromancer	L P -	Rings of Medusa	(L P) -	Steel Thunder	- - A
Airborne Ranger	- - A	Deathlord	- P A	Future Wars	(L P) -	Kingdoms o. England	- - A	New Zealand Story	- - A	Rise of the Dragon	- - A	Storm Across Europe	- - A
Alone in the Dark	(L P) -	Decicives B. Am. Civ. War	- - A	Galdregon's Domain	(L P) A	Knights of Legend	L - A	Ooze	L P -	Roadwar 2000	- - A	Sword of Aragon	(L P) A
Alternate Reality - City	- P A	Defender of the Crown	- - A	Gateway to the Sav. Front.	L P A	Kult	(L P) -	Panzer Battles	- - A	Robox	L P -	Sword of Vermillion	- - A
Alternate Reality - Dung.	L - -	Deja Vu	L - -	Gato	- - A	Landsitz von Morteville	L - -	Panzer Strike	- - A	Russia	- - A	Transworld	L - -
Amazon-Guardians of Eden	(L P) -	Deja Vu 2	L - -	Germany 1985	- - A	Last Ninja	- - A	Pawn The	L - -	Savage Empire The	- - A	Ultima 1	- - A
Bad Blood	L P A	Demon's Winter	L - A	Gettysburg	- - A	Last Ninja 2	L - -	Personel Nightmare	L P -	**Schwarze Auge das**	**L P -**	Ultima 2	- - A
Balance of Power 1990 Ed.	- - A	Digi Paint 3	- - A	Gobliins 2	L - -	Legacy of the Ancient	L - -	Phantasie 3	L - -	Secret of the silver Blades	- - A	Ultima 3	L P A
Bane of the Cosmic Forge	(L P) A	Drachen von Laas	L - -	Gold Rush	L P A	Legend of Blacksilver	- - A	Phantasy Star 1	L - A	Sentinel The	- - A	Ultima 4	L P A
Bard's Tale 1	L P -	Dragon Wars	- P A	Guild of Thieves	L - -	Legend of Faerghail	L P -	Phantasy Star 2	- - A	Sentinel World (Paragr.)	- - A	Ultima 5	L P A
Bard's Tale 2	L P -	Dragon's Breath	L - -	Gunship	- - A	Legend of Kyrandia	(L P) -	Pirates	L - A	Sentinel Worlds	L - A	Ultima 6	L P A
Bard's Tale 3	L P A	Dragons Lair	L - A	Heart of China	(L P) A	Leisure Suit Larry 1	L P A	Police Quest 1	L - A	Sex Vixens from Space	L - -	Ultima 7 + Forge Of Virtue	L P -
Battlehawks 1942	- - A	Drakkhen	L - -	Heimdall	(L P) -	Leisure Suit Larry 2	L P A	Police Quest 2	L - A	Shadow Sorcerer	L P -	**Ultima 7 Serpent Isle**	**L - -**
Battles of Napoleon	- - A	Dungeon Master	L P A	Hellowoon	L - -	Leisure Suit Larry 3	L P A	Police Quest 3	L P -	Shadow of the Beast	(L P) -	Ultima Underworld 1	L P -
Battletech	L - A	Eco Quest	(L P) -	Hero's Quest	(L P) A	Leisure Suit Larry 5	L P -	Pool of Radiance	L P A	Shadow of the Comet	(L P) -	**Ultima Underworld 2**	**L - -**
Black Cauldron	L - -	**Eco Quest 2 - Lost Secret**	**(L P)-**	Hillsfar	L - A	Les Manley-Lost in L. A.	(L P) -	Pool of Radiance Adv. Journal	- - A	Shadowgate	L - -	Uninvited	L - -
Bloodwych	L P -	Elite (nur Amiga/ST)	L P A	Holiday Maker	L - -	Loom	L - -	Pools of Darkness	- P A	Shogun	L P -	Veil Of Darkness	L P -
Bubble Ghost	- P -	Elvira 1 (nicht C 64)	L P -	Hook	(L P) -	Lost Files of Sherlock Holmes	L - -	Populous	L - A	**Simon the Sorcerer**	**(L P)-**	**Vision**	**L P -**
Buck Rogers	L P A	Elvira 2	L P -	Imperium Galactum	- - A	**Lost in Time Teil 1 und 2**	**(L P)-**	Ports of Call	(L P) -	Space Ace	L - -	Wasteland	L P A
Cadaver	L P -	Emperor of the Mines	L - -	**Inca**	**L - -**	Lure of the Temptress	(L P) -	Powermonger	- - A	Space Quest 1	L P A	Wasteland (Paragr.)	- - A
Carrier Command	L - -	Eric the Unready	(I P) -	Indiana Jones 3	L P -	Manhunter - New York	L - A	President is Missing	- - A	Space Quest 2	L P A	Waxworks	L P -
Champions of Krynn	L P -	Europe Ablaze	- - A	Indiana Jones 4	(L P) -	Manhunter - San Francisco	(L P) A	Prince of Persia	L P -	Space Quest 3	L P A	**Ween**	**L - -**
Chaos Strikes Back	L P A	Eternam	L P -	Insector X	- - A	Maniac Mansion	L P -	Projekt Firestart	L - A	Space Quest 4	L P A	Willy Beamish	(L P) -
Chrono Quest 1	L - -	Eye of the Beholder 1	(L P) A	It came from the Desert	(L P) -	Mars Saga (Cluebook)	(L P) -	Projekt Stealth Fighter	- - A	**Space Quest 5**	**L P -**	Wing Commander + Secr. Miss.	- - A
Chrono Quest 2	L - -	Eye of the Beholder 2	(L P) -	Jet	- - A	Mewilo	L - -	Prophecy of the Shadow	L P -	Space Rogue	- - A	Winzer	L - -
Codename: Iceman	(L P) A	**Eye of the Beholder 3**	**- P -**	**Jonathan**	**L - -**	Might & Magic 1	- - A	Quest for Glory 2	(L P) A	Spellcasting 101	L - -	Wonderland	L - -
Colonel's Bequest	L P A	F-14 Tomcat	- - A	Jones in the Fast Lane	- - A	Might & Magic 2	- - A	Quest for Glory 3	(L P) -	Spellcasting 301 - Spring Br.	L - -	Zak Mc Kracken	L P A
Conquests of Camelot	(L P) A	F-15 Strike Eagle 2	- - A	Kampfgruppe	- - A	Might & Magic 3	(L P) A	Questron 2	L P -	Spirit of Adventure	L P -	Zork	L - -
Conquests of the Longbow	L P -	Faery Tale Adventure	(L P) -	Kathedrale Die	(L P) -	**Might & Magic 5**	**L P -**	Railroad Tycoon	L - -	Stadt der Löwen	L - -		
Crusaders of dark Savant	**- P -**	Fascination	L - -	King Arthur	L - -	Millenium 2.2	L - -	Reach for the Stars	- - A	Star Flight 1	L - A		

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Lösung und Pläne zusammen 15,- DM • Fett gedruckte Titel sind neu!

UNSER NEUJAHRS-ANGEBOT - BEI ANFORDERUNG EINES KUNDENMAGAZINS KOSTENLOS DIE MEGA FUN DEZEMBER 93!

1 PRIVATEER
PC dA 99.95

2 ELITE 2 - THE FRONTIER
AM dV 79.95
PC dV 94.95

3 PIRATES GOLD
PC dV 109.95

die weiteren Plätze

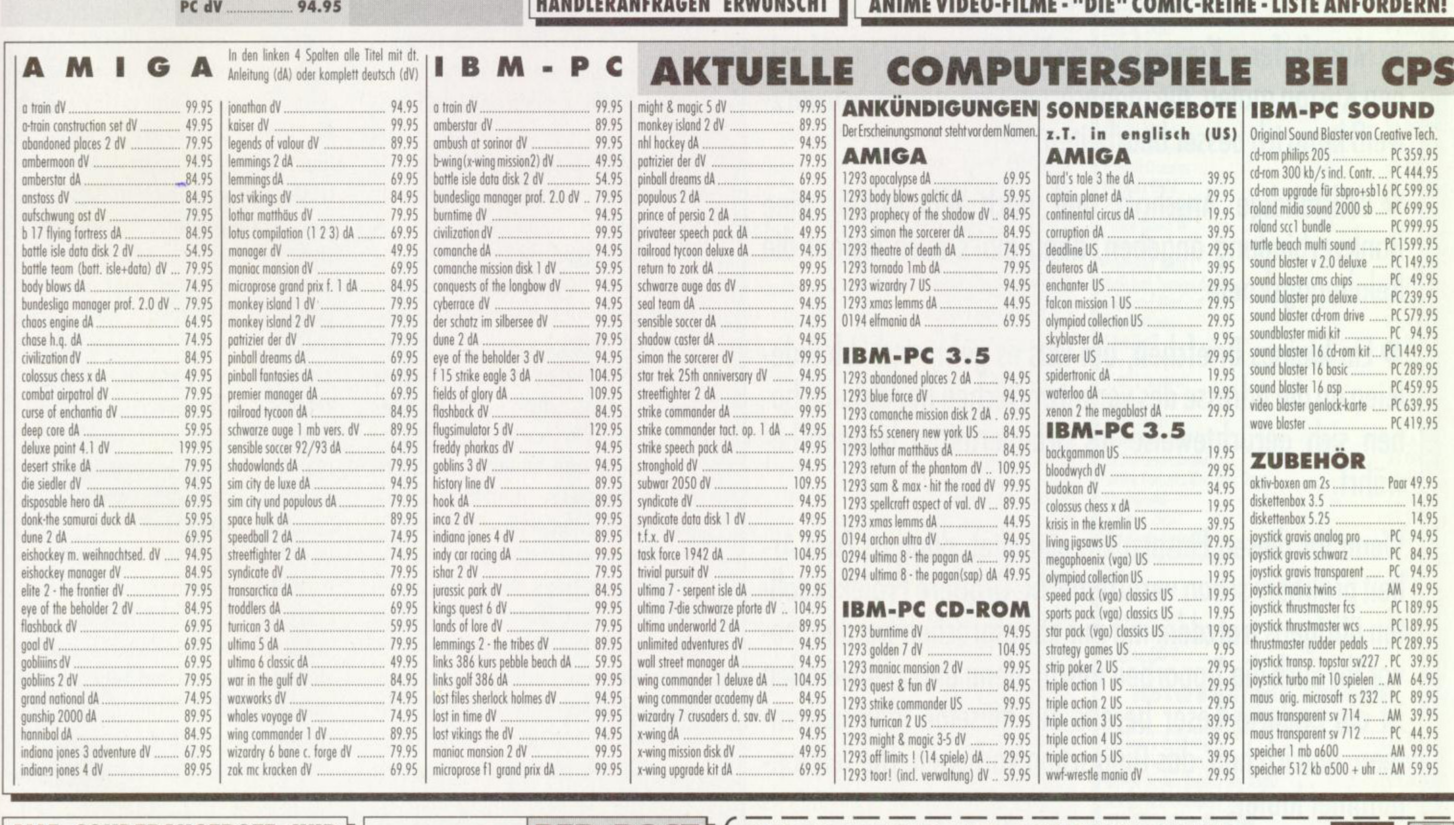
		AMIGA	IBM-PC
4.	T.F.X dV	....	99.95
5.	MANIAC MANSION 2 dV	....	99.95
6.	ACES OVER EUROPE dV	....	94.95
7.	X-WING dA	....	94.95
8.	SIMON THE SORCERER dV	....	99.95
9.	ANSTOSS dV	84.95	84.95
10.	AUFSCHWUNG OST dV	79.95	84.95

Fordern Sie Ihr aktuelles Kundenmagazin sofort an! Wer schnell reagiert, bekommt eine Ausgabe der "MEGA FUN" Dezember 1993 dazu. Natürlich kostenlos und unverbindlich.

CPS Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ANIME VIDEO-FILME - "DIE" COMIC-REIHE - LISTE ANFORDERN!



AKTUELLE COMPUTERSPIELE BEI CPS

AMIGA

In den linken 4 Spalten alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

a train dV	99.95	jonathan dV	94.95
a-train construction set dV	49.95	kaiser dV	99.95
abandoned places 2 dV	79.95	legends of valour dV	89.95
ambermoon dV	94.95	lemmings 2 dA	79.95
amberstar dA	84.95	lemmings dA	69.95
anstoss dV	84.95	lost vikings dV	84.95
aufschwung ost dV	79.95	lothar matthäus dV	79.95
b 17 flying fortress dA	84.95	lotus compilation (1 2 3) dA	69.95
battle isle data disk 2 dV	54.95	manager dV	49.95
battle team (batt. isle+data) dV	79.95	maniac mansion dV	69.95
body blows dA	74.95	microprose grand prix f. 1 dA	84.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95	monkey island 1 dV	79.95
chaos engine dA	64.95	monkey island 2 dV	79.95
chase h.q. dA	74.95	patrizier der dV	79.95
civilization dV	84.95	pinball dreams dA	69.95
colossus chess x dA	49.95	pinball fantasies dA	69.95
combat airpatrol dV	79.95	premier manager dA	69.95
curse of enchantia dV	89.95	railroad tycoon dA	84.95
deep core dA	59.95	schwarze auge 1 mb vers. dV	89.95
deluxe paint 4.1 dV	199.95	sensible soccer 92/93 dA	64.95
desert strike dA	79.95	shadowlands dA	79.95
die siedler dV	94.95	sim city de luxe dA	94.95
disposable hero dA	69.95	sim city und populous dA	79.95
donk-the samurai duck dA	59.95	space hulk dA	89.95
dune 2 dA	69.95	speedball 2 dA	74.95
eishockey m. weihnachtsed. dV	94.95	streetfighter 2 dA	74.95
eishockey manager dV	84.95	syndicate dV	79.95
elite 2 - the frontier dV	79.95	transarctica dA	69.95
eye of the beholder 2 dV	84.95	troddlers dA	69.95
flashback dV	69.95	turrican 3 dA	59.95
goal dV	69.95	ultima 5 dA	79.95
gobliiins dV	69.95	ultima 6 classic dA	49.95
gobliins 2 dV	79.95	war in the gulf dV	84.95
grand national dA	74.95	waxworks dV	74.95
gunship 2000 dA	89.95	whales voyage dV	74.95
hannibal dA	84.95	wing commander 1 dV	89.95
indiana jones 3 adventure dV	67.95	wizardry 6 bane c. forge dV	79.95
indiana jones 4 dV	89.95	zak mc kracken dV	69.95

IBM - PC

a train dV	99.95	might & magic 5 dV	99.95
amberstar dV	89.95	monkey island 2 dV	89.95
ambush at sorinor dV	99.95	nhl hockey dA	94.95
b-wing (x-wing mission2) dV	49.95	patrizier der dV	79.95
battle isle data disk 2 dV	54.95	pinball dreams dA	69.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95	populous 2 dA	84.95
burntime dV	94.95	prince of persia 2 dA	84.95
civilization dV	99.95	privateer speech pack dA	49.95
comanche dA	94.95	railroad tycoon deluxe dA	94.95
comanche mission disk 1 dV	59.95	return to zork dA	99.95
conquests of the longbow dV	94.95	schwarze auge das dV	89.95
cyberrace dV	94.95	seal team dA	94.95
der schatz im silbersee dV	99.95	sensible soccer dA	74.95
dune 2 dA	79.95	shadow caster dA	94.95
eye of the beholder 3 dV	94.95	simon the sorcerer dV	99.95
f 15 strike eagle 3 dA	104.95	star trek 25th anniversary dV	94.95
fields of glory dA	109.95	streetfighter 2 dA	79.95
flashback dV	84.95	strike commander dA	99.95
flugsimulator 5 dV	129.95	strike commander tact. op. 1 dA	49.95
freddy pharkas dV	94.95	strike speech pack dA	49.95
goblins 3 dV	94.95	stronghold dV	94.95
history line dV	89.95	subwar 2050 dV	109.95
hook dA	89.95	syndicate dV	94.95
inca 2 dV	99.95	syndicate data disk 1 dV	49.95
indiana jones 4 dV	89.95	t.f.x. dV	99.95
indy car racing dA	99.95	task force 1942 dA	104.95
ishar 2 dV	79.95	trivial pursuit dV	79.95
jurassic park dV	84.95	ultima 7 - serpent isle dA	99.95
kings quest 6 dV	99.95	ultima 7-die schwarze pforte dV	104.95
lands of lore dV	79.95	ultima underworld 2 dA	89.95
lemmings 2 - the tribes dV	89.95	unlimited adventures dV	94.95
links 386 kurs pebble beach dA	59.95	wall street manager dA	94.95
links golf 386 dA	99.95	wing commander 1 deluxe dA	104.95
lost files sherlock holmes dV	94.95	wing commander academy dA	84.95
lost in time dV	99.95	wizardry 7 crusaders d. sav. dV	99.95
lost vikings the dV	94.95	x-wing dA	94.95
maniac mansion 2 dV	99.95	x-wing mission disk dV	49.95
microprose f1 grand prix dA	99.95	x-wing upgrade kit dA	69.95

ANKÜNDIGUNGEN

Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.

AMIGA

1293 apocalypse dA	69.95
1293 body blows galctic dA	59.95
1293 prophecy of the shadow dV	84.95
1293 simon the sorcerer dA	84.95
1293 theatre of death dA	74.95
1293 tornado 1mb dA	79.95
1293 wizardry 7 US	94.95
1293 xmas lemms dA	44.95
0194 elfmania dA	69.95

IBM-PC 3.5

1293 abandoned places 2 dA	94.95
1293 blue force dV	94.95
1293 comanche mission disk 2 dA	69.95
1293 fs5 scenery new york US	84.95
1293 lothar matthäus dA	84.95
1293 return of the phantom dV	109.95
1293 sam & max - hit the road dV	99.95
1293 spellcraft aspect of val. dV	89.95
1293 xmas lemms dA	44.95
0194 archon ultra dV	94.95
0294 ultima 8 - the pagan dA	99.95
0294 ultima 8 - the pagan(sap) dA	49.95

IBM-PC CD-ROM

1293 burntime dV	94.95
1293 golden 7 dV	104.95
1293 maniac mansion 2 dV	99.95
1293 quest & fun dV	84.95
1293 strike commander US	99.95
1293 turrican 2 US	79.95
1293 might & magic 3-5 dV	99.95
1293 off limits ! (14 spiele) dA	29.95
1293 toor! (incl. verwaltung) dV	59.95

SONDERANGEBOTE

z.T. in englisch (US)

AMIGA

bard's tale 3 the dA	39.95
captain planet dA	29.95
continental circus dA	19.95
corruption dA	39.95
deadline US	29.95
deuteros dA	39.95
enchanter US	29.95
falcon mission 1 US	29.95
olympiad collection US	29.95
skyblaster dA	9.95
sorcerer US	29.95
spidertronic dA	19.95
waterloo dA	19.95
xenon 2 the megablast dA	29.95

IBM-PC 3.5

backgammon US	19.95
bloodwych dV	29.95
budokan dV	34.95
colossus chess x dA	19.95
krisis in the kremlin US	39.95
living jigsaws US	29.95
megaphoenix (vga) US	19.95
olympiad collection US	19.95
speed pack (vga) classics US	19.95
sports pack (vga) classics US	19.95
star pack (vga) classics US	19.95
strategy games US	9.95
strip poker 2 US	29.95
triple action 1 US	29.95
triple action 2 US	29.95
triple action 3 US	39.95
triple action 4 US	39.95
triple action 5 US	39.95
wwf-wrestle mania dV	29.95

IBM-PC SOUND

Original Sound Blaster von Creative Tech.

cd-rom philips 205	PC 359.95
cd-rom 300 kb/s incl. Contr.	PC 444.95
cd-rom upgrade für sbpro+sb16	PC 599.95
roland midia sound 2000 sb	PC 699.95
roland scc1 bundle	PC 999.95
turtle beach multi sound	PC 1599.95
sound blaster v 2.0 deluxe	PC 149.95
sound blaster cms chips	PC 49.95
sound blaster pro deluxe	PC 239.95
sound blaster cd-rom drive	PC 579.95
soundblaster midi kit	PC 94.95
sound blaster 16 cd-rom kit	PC 1449.95
sound blaster 16 basic	PC 289.95
sound blaster 16 asp	PC 459.95
video blaster genlock-karte	PC 639.95
wave blaster	PC 419.95

ZUBEHÖR

aktiv-boxen am 2s	Paar 49.95
diskettenbox 3.5	14.95
diskettenbox 5.25	14.95
joystick gravis analog pro	PC 94.95
joystick gravis schwarz	PC 84.95
joystick gravis transparent	PC 94.95
joystick manix twins	AM 49.95
joystick thrustmaster fcs	PC 189.95
joystick thrustmaster wcs	PC 189.95
thrustmaster rudder pedals	PC 289.95
joystick transp. topstar sv227	PC 39.95
joystick turbo mit 10 spielen	AM 64.95
maus orig. microsoft rs 232	PC 89.95
maus transparent sv 714	AM 39.95
maus transparent sv 712	PC 44.95
speicher 1 mb a600	AM 99.95
speicher 512 kb a500 + uhr	AM 59.95



ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte .... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme .... netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.

Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
.... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub

bitte ankreuzen

Computertyp .... ▫ Kundenmagazin (incl. MEGA FUN) A 03/94

AUFTRAGGEBER

Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · VISA · DINERS CLUB INTERNATIONAL

Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alte Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

How to play

Okay, Ihr wollt also tatsächlich Eure mühsam erarbeiteten Tips für schnöden Mammon verpetzen. Könnt Ihr haben. Einfach einschicken und hoffen, daß gerade Euer Schrieb aus der Unmenge von Einsendungen aussortiert wird. Reines Glücksspiel also? Nun, Ihr könnt schon dazu beitragen, daß die Marktchancen Eures Tips gewaltig ansteigen, wenn Ihr Euch an wenigstens ein paar der unten aufgeführten Spielregeln haltet:

- Der Tip sollte einigermaßen lesbar abgefaßt sein. Besser ist gerade bei längeren Texten immer eine Einsendung auf Diskette unter Angabe des Rechnertyps und der Textverarbeitung.
- Der Tip sollte aktuell und vollständig sein. Computertyp und eventuell benötigte Freezer-Module mit angeben!
- Mitgelieferte Karten bitte nicht mit rosa Stiften auf gelben Karton malen, die monochrome Variante in Schwarzweiß kann ich besser bearbeiten.
- Vollständige Anschrift und nach Möglichkeit eine Bankverbindung angeben, dann gibt's auch instant die Belohnungsknete.
- Ein kleines Briefchen, um was es geht, und Lobhudeleien an die Adresse des verantwortlichen Redakteurs haben sich gerüchteweise als Schmiermittel bestens bewährt.

Wenn Ihr diesen Einsatzplan einhaltet, dann ist Eure Arbeit praktisch schon veröffentlicht. Größere Projekte sollten übrigens trotzdem mit mir abgesprochen werden, bevor Ihr Euch die Tipparbeit macht, denn unter Umständen ist ein anderer Leser bereits auf dieselbe Idee gekommen, und ich hab' das Ding schon vorliegen. Die Telefonnummer lautet:

05651/929126 (Thomas Morgen),

und Einsendungen gehen an:

Redaktion ASM
"SECRET SERVICE"
Postfach 1870
37258 Eschwege

Zanthia kann durch das Tor, aber nicht ohne ihre Flasche wieder einzustecken.
Im Dorf zieht sie den Stock aus dem Brunnenpferdchen – wie immer der da auch hingekommen sein mag – und betritt den Laden. Der Verkäufer ist wenig hilfreich, scheint in Trance versunken zu sein. So geht sie erst einmal weiter zur Kneipe. Hier ist wieder Köpfchen gefragt: Schnell klickt sie die Tröten neben der Tür in der richtigen Farbfolge (Feuerfliegen) an, und – Sesam, öffne dich – die Tür leistet keinen Widerstand mehr.
In der Kneipe stibitzt Zanthia einen Bierkrug vom Tisch und füllt ihn an dem Hängefaß mit köstlichem Naß. Da von den Matrosen nichts Wichtiges zu erfahren ist, will sie die Räumlichkeiten gleich wieder verlassen. Pustekuchen, niemand verläßt den Saal, ohne vorher ein Gedicht zum besten gegeben zu haben. Na gut, Zanthia begibt sich aufs Podium und stammelt ein paar nette Worte. Dem Volke reicht's, denn nun darf sie gehen.
Auf ein Glücksspiel mit der Krake vor der Pinte läßt sie sich gar nicht erst ein und marschiert stracks über die Hängebrücke. Hier findet sie ein paar merkwürdige Sachen: Umschlag, leere Molchaugenpackung, Orangenschale, sowie eine Flasche und eine weitere Seite, die sie gleich in ihr Buch klebt. Was ist das? Im Wasser sieht sie etwas blitzen. Schnell benutzt sie ihren neuen Magneten und fördert einen Schlüssel aus den Fluten hervor (Magneten wieder mitnehmen). So ein Pech, denn weder der Sheriff noch der Kapitän sind ansprechbar. Sie scheinen, wie der Verkäufer im Laden, in Trance. Was soll's, weiter geht's! Auf ihrer Wanderung trifft Zanthia auf ein überdimensionales Hasendenkmal. War da nicht ein Zauberspruch, für den man einen Hasenfußabdruck braucht? Klar, sie nimmt einen Modderklumpen vom Boden und drückt ihn gegen die Hasenpfote. Klappt doch prima! Zunächst kippt sie den Essig in den Kessel, um eine weitere Flasche zu bekommen, entleert diesen, mischt nun alle benötigten Zutaten für den Skeptic Spell in den Kessel und füllt das Elixier in drei Flaschen ab. So, jetzt muß sie nur noch einen Altar finden, um die Dröhnung zu aktivieren.
Auf dem Weg dorthin muß sie eine Schlucht überwinden, was ihr unter Einsatz ihres Stocks auch leicht gelingt. Alle drei Flaschen werden nun sorgfältig nacheinander auf den Altar gestellt und von diesem magisch aktiviert. Mal sehen, was das bewirkt! Als erstes verabreicht sie dem Kapitän eine Dosis. Dieser will sie aber nur nach Vorlage einer Fahrkarte mitnehmen. Mist! Als nächstes versucht sie ihr Glück beim Sheriff.
Aufgeweckt macht sich dieser an die Restauration seiner eigenwilligen Behausung und schert sich nicht um Zanthia. Also betritt sie das Haus und findet Marko, wie immer in Schwierigkeiten, eingeschlossen in einer Zelle. Bei dem Versuch, ihm mit dem Schlüssel die Tür zu öffnen, wird sie vom Sheriff erwischt und ebenfalls eingesperrt. Fieserweise wirft er den Zellenschlüssel auch noch aus dem Fenster, hinein in einen Fischrachen. Aber uns' Zanthia ist nicht dumm! Sie greift sich eine alte Decke hinter sich in der Zelle, ribbelt sie auf und bindet einen Haken daran, den ihr Marko gibt. Das Ganze wird elegant aus dem Fenster geworfen, der Fisch natürlich geangelt und der Schlüssel wieder in Empfang genommen. Jetzt kann sie beide Zellentüren öffnen, Markos Hilfe wieder einmal dankend ablehnen und sich wieder auf den Weg machen.
Zanthias letzte Hoffnung ist der Verkäufer. Mit dem letzten Trunk erweckt sie auch ihn und erfährt, daß sie bei ihm für drei Goldstücke eine Schiffskarte kaufen kann. Jetzt muß Geld her! Sie geht wieder in die Kneipe, um die Matrosen anzupumpen. Diese befinden sich jedoch in einer Rauferei. In ihrem Verlauf wird jedoch einem der netten Herrn ein Goldzahn ausgeschlagen. Klasse, Gold ist gut, nur: So läßt er sich nicht aufheben. Also verwandelt sie den Zahn mit ihrem Alchi-Magneten in einen Bleizahn, hebt ihn auf, geht zum großen Stampfer am Wasserrad, prägt ihn zu einer Münze, verwandelt diese wieder in Gold und kann so eine Anzahlung beim Verkäufer machen. Das wiederholt sie



noch zweimal und bekommt anstelle eines Fleißkärtchens eine Schiffsfahrkarte, die sie sofort zum Kapitän bringt. Die Fahrt kann beginnen, endlich!

An Bord merkt Zanthia jedoch sehr schnell, daß der Kahn auf für sie falschem Kurs steuert. Sie nimmt ihren Hufeisenmagneten und legt ihn in die Seilrolle unter das Steuer. Geschickt: Volcania, here I come!

Auf der Vulkaninsel gestrandet, macht Zanthia sich zu einem Rundgang auf und sammelt alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist: Seesterne, Sandtaler, Muscheln und zwei Steine. Bei den Grannies bekommt sie eine Flasche und auf Anfrage eine Feder geschenkt. Prima! Dem aalglatten Typen auf dem Sofa kann sie für nur zwei Seesterne eine in Leder gebundene Broschüre abkaufen. Schnell braut sie sich ein paar Flying Shoes in ihrem Kessel zusammen (heiße Luft aus dem großen Dampfkrater) und bewegt sich nun schwebend über die Insel.

Um durch den kleinen Dampfkrater (zwei Bilder links von den Grannies) ins Innere des Vulkans zu gelangen, braucht Zanthia ihre zwei Steine, eine gefüllte Wasserflasche (Wasser gibt es überall) und ein volles Inventar, damit sie schön schwer ist. Ein gewagter Sprung, und ab geht's in die Tiefe. Unten angekommen, wird wieder gesammelt. Schade, daß sie nicht an ihr rotes Kleid herankommen kann! Den Stein legt sie auf den kleinen Krater, die Flasche wird eingesackt.

Weiter rechts hat sie ihre erste Begegnung mit einem Riesen-Dino, den sie besser erst einmal ignoriert. Von den Palmen pflückt sich Zanthia einen Bausch, der – laut Zauberbuch – vonnöten sein wird, und geht wieder zurück und weiter nach oben. Der kleine Drache ist so niedlich, daß Zanthia gleich mit ihm das beliebte "Hündchen, hol's Stöckchen"-Spiel spielt. Ungestüm rennt der Kleine gegen die Felswand und legt eine Traube mit kleinen Perlen frei. Noch einmal Stöckchen werfen, und eine Felsspitze rammt sich genau in eine der Dampfdüsen auf dem Schlangenkopf. Wie praktisch!

Zanthia stellt sich gleich auf die nun erheblich stärker dampfende Düse, wird emporgehoben und greift sich ein paar der kleinen Perlen. Was fehlt noch für den nächsten Zaubertrank? Ach ja, ein goldenes Herz! Sie hebt den herzförmigen Stein von der Mauer und verwandelt ihn in bekannter Weise in ein Goldherz. Den zweiten gefundenen Stein legt sie wieder auf den nächsten kleinen Krater. So, jetzt ist es soweit für den Teddy Bear Spell. Alle Zutaten in den Kessel, eine Flasche füllen und den Teddy herausnehmen. Toll!

So ausgerüstet geht sie zurück zum roten Riesen-Dino, springt auf seinen Rücken, lockt ihn mit dem Teddybär und kommt so nach einem kleinen Ausritt in den Besitz ihres roten Kleids. So, das wäre geschafft! Jetzt müßte man nur noch diese dumme Tür im Felsen aufbekommen. Sie stellt sich vor die Tür (das Bild solange betreten, bis der Dino in Richtung Tür steht) und benutzt ihr rotes Kleid, um den Dino zu reizen. Olé, das hat geklappt, die Tür ist auf.

In der Grotte findet Zanthia dann einen Berg Ankersteine, doch bevor sie sich einen nehmen kann, erscheint Marko und berichtet ihr von der Finte mit den Steinen und der bösen Absicht Mr. Hands, Kyrandia zu zerstören. Nichtsdestotrotz nimmt Zanthia einen Ankerstein, findet noch eine weitere Seite ihres Zauberbuchs, legt den letzten Stein auf den kleinen Krater und macht sich auf den Rückzug. Der zuvor gemächliche Lavakrater brodelt nun heftig. Sie steigt auf ihn hinauf und wird sogleich aus dem Vulkan geschleudert.

Nach einer etwas unsanften Landung holt sie eine Flasche aus der Fallgrube und hebt einen Tannenzapfen auf. Da die Bäume den weiteren Weg nicht freigeben wollen, geht sie erst einmal nach Westen weiter. Hier findet sie vor der Brücke Zweige, Moos und einen Rolling Stone (alles Moos wegnehmen). Hinter der Brücke kann sie gerade noch einen Schneeball und aus dem Baumloch eine Walnuß einsammeln, bevor sie der Ritter unsanft zurückbefördert: Durchgang verboten!

Hier hilft wieder nur Magie. Sie geht zurück zu den Bäumen, legt die Äste vor den großen Feuerstein, entfacht mit dem Rolling Stone ein Feuer und kommt so in den Besitz von Holzkohle. Schnell hat sie den Snowman Spell hergestellt und abgefüllt. Diesen wendet sie nun auf den Ritter an und – das war ja klar – trickst ihn damit aus. Jetzt ist der Weg wirklich frei. Sie trifft auf ein paar Männer, die einen Fuß (?) jagen. Hä? Was soll's! Zunächst widmet sie sich der Statue. Mit dem Alchi-Magneten verwandelt sie sie in Gold und läßt dadurch eine Spielkiste erscheinen, der sie einen One Jack und eine Trommel entnimmt. Vom Zweig an der Statue pflückt sie noch eine Eichel ab. Den One Jack schmeißt sie dann dem Fuß in den Weg und kann sich – die Verfolgungsjagd ist damit beendet – mit den Männern unterhalten.

Interessant: Von ihnen erfährt sie, daß man die Bäume, die ihr den Weg versperren, mit Musik zum Tanzen bringen kann. Also nichts wie hin, die Trommel auf den Baumstumpf gestellt und nichts wie ab durch das hopsende Gehölz. Eines ist klar: Der Berg ruft. Also besticht sie den Hamster, der sie nicht befördern will, mit Tannenzapfen, Eichel und Walnuß, bis er sich verzieht, legt den Rolling Stone in das Laufrad, schwingt sich in eine Gondel und gleitet hinauf. Oben angekommen, füllt sie ihr Inventar mit einem Federwisch und einem Besen auf und betritt das Blockhaus.

Die beiden Männer wollen ihr nicht helfen; sie warten darauf, einen Yeti zu fangen. Also steckt Zanthia eine Kanonenkugel und ein Stück Moschus ein, das sie vom Stier an der Wand abbricht, und verläßt die ungastliche Hütte. Stopp, da war doch der Costume Spell, mit dem sie prima die beiden Kerle überlisten kann. Dazu braucht sie aber Zucker. Kein Problem, sie verwandelt die Kanonenkugel in eine Goldkugel, gibt diese der Mutter und kann nun ungestört dem Kind den Lutscher klauen. Nicht die feine Art, aber was sein muß, muß sein! Schnell wird der Trunk zubereitet, abgefüllt und angewendet.

Verflixt, der Schuß ging nach hinten los! Von dem süßen Yetimädchen angelockt, kommt der

echte Yeti herbeigesaust und entführt Zanthia in seine Höhle. So ein Mist! Schnell die Zutaten für einen neuen Trank suchen, Pralinen, Federn von den Schuhen (vorne links), Moschusduft und eine Flasche aus dem Regal, und nichts wie raus hier.

Auf dem Vorsprung bricht Zanthia mehrere Eiszacken ab und versucht damit, über die Schneewand zu fliehen. Fehlanzeige, der Yeti greift sie ab und schleppt sie wieder in die Höhle. Nun gut: bloß wieder raus! Sie sieht die beiden Yetijäger näherkommen, mixt erneut den Yeti-Drink und wendet ihn auf die Männer an, als diese unten auf dem Plateau angekommen sind. Schon kommt der Yeti aus seiner Höhle gewetzt, um sich die beiden neuen Yetischönheiten zu schnappen. Ha, ha, geklappt, und nichts wie ab mit den Eiszacken die Schneewand hoch. Puh, das war knapp!

Nach kurzem Weg kommt Zanthia an eine Hütte. Hier legt sie ihre Eiszacken ab und tritt ein. Sie findet sich in der Regenbogenwerkstatt wieder, in der sie einen Regenbogen herstellen muß. Nichts leichter als das. Sie stellt einfach die einzelnen Zaubertränke erneut her und füllt sie in die Glaskugeln (von links nach rechts): Transportation Spell, Sandwich Spell, Costume Spell, Swampsnake Potion, Teddy Bear Potion, Indigo Potion (Blaubeere, lila Edelstein), Skeptic Spell.

Faszinierend, dieser tolle Regenbogen! Spaßeshalber versucht sie auch noch den Party Favors Spell, füllt ihn in eine Flasche, wendet ihn auf sich an und erhält eine Trillerpfeife (Unbedingt vorm Benutzen speichern!) Jetzt verläßt Zanthia die Hütte wieder und klettert mit Hilfe eines Eiszackens auf das Hüttendach und von dort aus auf den Regenbogen. Jetzt ist sie kurz vor dem Ziel. Auf dem Weg über den Regenbogen muß sie noch einen kleinen Überlebenskampf mit Mr. Hand ausfechten, der sich nun ganz offen als Feind präsentiert. Unbeschadet erreicht Zanthia dann doch ein schloßähnliches Gebäude.

Mit ihrem Alchi-Magneten schaltet sie den linken leuchtenden Reflektor aus und betritt das Gemäuer. Am Ende der rechten Treppe wartet eine kleine Denksportaufgabe auf unsere schlaue Zanthia. Schnell hat sie das Rätsel des Inverted Tower of Anoi gelöst, indem sie zunächst alle Platten von klein nach groß in die linke, dann zurück in die mittlere Öffnung umstapelt. So kann sie nacheinander zwei Schubladen öffnen und ihren Stock (wo immer der wieder herkommt) und ein Zahnrad entnehmen. Mit diesen Utensilien bewaffnet begibt sie sich über die linke Treppe in den Kontrollraum.

Schnell hat sie begriffen, was zu tun ist. Sie setzt das Zahnrad auf die leere Stange und schiebt es mit dem Stock an, der dabei leider zerbricht. Sofort hört der Alarm auf zu dröhnen, die Nadel auf der Signaluhr schwingt zurück, und der Verfall Kyrandias ist gestoppt. Puh, das war Schwerstarbeit! Mr. Hand hat aber noch nicht aufgegeben. Mit einem als Paket verschnürten Marko unter dem Arm taucht er auf, um Zanthia doch noch zu stoppen. Vergebens! Zweimal greift sie sich ihren Stock, greift dann Mr. Hand selber an und befördert ihn mit dem nun wieder "entwickelten" Marko als Helfer in die ewigen Jagdgründe. Kyrandia ist endgültig gerettet, und Marko und Zanthia gestehen sich endlich gegenseitig ihre Liebe!

Ende gut, alles gut. Wozu doch so viel Aufregung nützlich sein kann!

Andrea Dreisbach

● Larry 6

Wer die Larry-Abenteuer schon kennt (und wer tut das nicht?), der weiß natürlich schon, worum es geht: Ums "Baggern". Eine Frau nach der anderen, jede mit ihren ganz eigenen Wünschen, die Larry erst einmal zu erfüllen hat, ehe er sich mit den Frauen treffen kann. Was natürlich nie so ausgeht, wie Larry sich das gedacht hat. Bis er dann schließlich beim "Top Act" landet, der Frau, die dann doch bereit ist, sich auf die altmodische Art von ihm verführen zu lassen. Doch zuvor ist hartnäckiges Werben angesagt, und ehe Larry zum Zuge kommt, muß er sich einiges gefallen lassen.

Das Wichtigste: Dialoge bis zum Ende ausreizen, bis keine neuen Informationen mehr kommen. Das erkennt man daran, daß sich die Sätze wiederholen. Anders als im wirklichen Leben kann Larry nichts vermasseln, indem er zu aufdringlich wird. Zu irgendwas ist ja schließlich jeder zu gebrauchen...

Larry ist diesmal glücklicher Gewinner eines Aufenthaltes im Hotel auf La Costa Lotta, einem Fitneß-Hotel, in dem sich vorzugsweise Frauen aufhalten, um ihrer ohnehin schon blendenden Schönheit den letzten Schliff zu geben. Was für eine Herausforderung! Im Hotel angekommen, tut Larry erst mal, was jeder normale Mensch tun würde: Er checkt sich ein, um den Zimmerschlüssel zu bekommen. Dazu ist ein Gespräch mit Gammie, der Empfangsdame vonnöten, das Larry ohne Zögern vertieft, als ginge es um nichts Geringeres als die Goldene Baggerschaufel.

Gammie verklickert ihm daraufhin bereitwillig ihren Herzenswunsch: Sie träumt von einer Fettabsauge-Behandlung. Die Cellulite-Drainage-Anlage ist allerdings verwaist und nicht mehr funktionstüchtig. Damit hat Larry schon mal einen Reparaturauftrag am Hals. Das Nächstliegende ist, sich das "komfortable" Zimmer anzusehen (rechts vom Empfang die Treppe rauf). Aber da Gammie nicht besonders aufmerksam ist, kann Larry gleich noch einen zweiten Schlüssel aus der Box links vom Tresen mitgehen lassen. Im Zimmer kann er sich umsehen und alles ausprobieren. Wichtig: Badezimmer ansehen und feststellen, daß es weder Seife noch Handtuch gibt, und daß das Wasser aus dem Waschbecken braun ist.

Jetzt wäre es sinnvoll, den Zimmerservice und den Reparaturdienst anzurufen. Die Nummern findet Larry auf den Informationskarten neben dem Telefon (Housekeeping und Building Maintenance). Nach dem "Turn Down Service" fragen, dann gibt es ein Betthupferl, ein spezielles. Die Blumen nimmt Larry auch mit, irgendeine Frau kann man damit immer bestechen. In diesem Fall allerdings nur eine bestimmte Frau: Rose Eleeta in der "High Colonic Treatment Suite". Die befindet sich hinter der Tür ganz links vom "Health Spa"-Tresen, der wiederum hinter der ersten Tür im Gang links von der Empfangshalle.

Wenn Larry sein Zimmer jetzt verläßt, steht vor ihm ein Wäschewagen mit allerlei Hygieneartikeln. Unbedingt mitnehmen muß er Seife, Waschlappen, Creme, Toilettenpapier, Badetuch, Klobrillenpapier (tracing paper) und Zahnseide (dental floss). Tip: der Wagen hat eine Vorder- und eine Rückseite. Damit auf zu Rose Eleeta.

Quatsche mit ihr, gib ihr die Blumen, und der Rest läuft von selbst. (Manche Frauen sind doch immer noch für 'ne Überraschung gut.) Aber das war erst der Auftakt. Mit Gary, der hinterm "Health Spa"-Tresen steht, kannst Du Dich auch noch ein wenig unterhalten, ein Formular ausfüllen und eine Broschüre mitnehmen. Allerdings entsprechen Garys Vorlieben nicht denen von Larry.

Erste Tür links vom Tresen geht es in die Umkleidekabine. Dort mußt Du einen leeren Spind finden, öffnen und mit dem Badetuch draufklicken. Durch die nächste Tür geht es in den Duschraum. Badetuch auf Handtuchhalter klicken – so funktioniert es mit dem Duschen. Wenn Du eine farblich abweichende Kachel entdeckst, kannst Du Punkte machen, indem Du ein wenig spannst (Damen-Duschraum nebenan!).

Noch eine Tür weiter ist das Schlammbad. Hier findest Du die nächste Herausforderung: Char. Rede mit ihr, und Du wirst erfahren, womit man ihr Herz erfreuen könnte, nämlich mit Batterien (d-cells), angeblich für ihren elektrischen "Freund". Deiner Gesundheit zuliebe nimm auch noch ein Schlammbad. Nachdem Du geduscht und Dich wieder angezogen hast, machst Du Dich am besten gleich auf die Suche nach den gewünschten Batterien. Um an welche heranzukommen, mußt Du Dich erst mit einem Streichholz aus der Bar versorgen (Treppe runter im rechts vom Empfang liegenden Gang).

Des weiteren brauchst Du einen Schraubenschlüssel. Gehe nochmals auf Dein Zimmer. Da ist inzwischen der Klempner am Werkeln, und der merkt es nicht, wenn Du ihm einen Schraubenschlüssel

und eine Eisenfeile entwendest. Dein Betthupferl kannst Du auch gleich mitnehmen. Wieder im Gang, wartest Du auf den Typen, der dort ständig mit einem Elektrowagen auf und ab fährt (Al Lowe persönlich). Du sprichst ihn an, wenn er gerade rechts runterfährt. Laß Dich bis zum Gartenende ganz rechts mitnehmen. Wenn Al wendet, gibst Du ihm das Streichholz. Dann macht er Zigarettenpause, während Du mit dem Schraubenschlüssel ein Kabel vom Motor löst. Wenn Al zurückkommt, will er das natürlich reparieren. Sprich ihn nochmals an und biete Deine Hilfe an, dann darfst Du die Taschenlampe halten, in der sich sechs Batterien befinden, die Du herausnimmst, bevor Du Al die Lampe zurückgibst.

Um Char völlig zufriedenzustellen, brauchst Du außerdem noch ein Kabel. Du findest eines im Beauty Salon (Treppe im linken Gang) auf dem Boden. Nachdem Du Char die Batterien gegeben hast, wird sie nämlich von Dir verlangen, daß Du die elektronisch gesicherte Tür im Schlammbad rechts öffnest. Kabel abisolieren (mit bloßer Actionhand), ein Ende ans Zahlenschloß, das andere an die Steckdose neben der Tür. Ungeahnte Freuden erwarten Dich....

Wenn Du nach dem anstrengenden Tag aufwachst, geh nochmals in den Elektroraum. Die Frau, die durch Larrys Gedöns verscheucht worden ist, hat dort nämlich eine wertvolle Perle verloren. Die kannst Du gebrauchen, für später.... Rechts vom Schlammbad liegt der Fitneßraum. Eine weitere außergewöhnliche Frau gilt es hier anzusprechen: Thunderbird. Und man muß zugeben, der Name paßt zu ihr. Aufgedonnert ist sie auf jeden Fall. Was sie will, raubt Dir den Atem: Handschellen! Wo bekommt man so was wohl? Beim Wachposten vorm Hotel vielleicht? Aber der rückt die Dinger nicht freiwillig heraus. Du mußt ihn mit einer geschickten Ablenkung austricksen. Oder, besser formuliert, mit einer plumpen. Was wird das wohl sein, womit man Typen in einem Larry-Adventure hypnotisieren kann? Richtig. Und was hängt im Schlammbad links unter der Decke?

Vielleicht gäbe es im Damen-Duschraum mehr zu sehen als im Schlammbad. Pflanzen von der Treppe nehmen und mit Hilfe vom Schraubenschlüssel die Videokamera verstellen. Jetzt kannst Du dem Wachmann in der Hoteleinfahrt die Handschellen klauen. Nachdem Du sie Thunderbird überbracht hast, bekommst Du eine Einladung, und mußt nur noch ihr Zimmer finden.

Sie überläßt Dir übrigens ein Souvenir, ein schickes Hundehalsband. Aber weil das ja böse Erinnerungen weckt, nimmst du den Diamanten ab und wirfst den Rest weg. Davon abgesehen, hat Larry noch längst nicht genug. Lassen wir es ihn mal bei der Aerobic-Vorturnerin versuchen. Geh in den Raum rechts vom Fitneßraum, stell Dich auf die freie Matte und zeig Deinen guten Willen.

Du bist bald darauf allein mit der Vorturnerin und kannst sie becircen. Cav, die Scheinheilige, gibt sich ganz angetan. Sie schenkt Dir ihr All-Areas-Badge (draufklicken) und lädt Dich zu einem flotten Dreier in der Sauna ein. Du sollst Dein "Best Girl" mitbringen. Die aussichtsreichste Kandidatin kannst Du jetzt in der Bar antreffen. Der kürzeste Weg dorthin führt durch die Tür rechts am Swimmingpool vorbei (die Szene kommt später).

Um mit der Sängerin Burgundy ins Gespräch zu kommen, mußt Du erst mal über den Kabelstecker neben der Bühne "stolpern". Burgundy ist ein toughes Texas-Girl und eine bekennende Säuferin. Im La Costa Lotta bekommt man allerdings nur viel zu gesunde, alkoholfreie Getränke. Geh nochmals ans Ende des rechts gelegenen Gartens. Das unter Strom stehende Gartentor kannst Du mit Cavs Plastikkarte öffnen und aus dem dahinterliegenden Zelt aus dem Faß Bier zocken – leider nur ein Sixpack zur Zeit. Wenn Du es Burgundy gebracht hast und sie es ausgetrunken hat, darfst Du noch ein zweites Mal lostoben. Nach dem zweiten Sixpack ist Burgundy bereit, sich mit Larry in der Sauna zu verabreden.

Wenn sie verschwunden ist, hol Dir ihr Kleid aus der Garderobe (vorn links von der Bühne). Mit

dieser Trophäe bekommst Du eine weitere Frau herum, bzw. – na, das mußt Du selbst sehen. Im Beauty Salon triffst Du eine gewisse Shablee, die sich, nachdem Du ihr das Kleid geschenkt hast, ebenfalls mit Dir verabredet – am Strand. Dann begib Dich zu Deinem Rendezvous in die Sauna. Natürlich hat Larry mal wieder nicht viel davon. Aber als Erinnerung kannst Du Burgundys Silberkettchen behalten, das sie auf der Saunabank liegengelassen hat.

Falls Du es noch nicht hast, hole Dir jetzt Dein "Betthupferl". Jaja, der "Turn-Down-Service", wie aufmerksam. Es ist ein Kondom. Das brauchst Du für das Techtel am Strand. Mit Shablee hast Du diesmal wirklich jemanden, der willig ist. Sie will nur ein wenig vollgesülzt und befingert werden (mehrmals und abwechselnd). Schließlich zückst Du das Kondom und gibst es Shablee...

Aber Larry gibt nicht auf. Am nächsten Tag geht's noch mal zum Strand (über die Holztreppe im Garten am linken Ende des Gangs). Du holst Dir den Champagnerkühler, und am linken unteren Bildrand findest Du nach einem bißchen Graben eine Öllampe. Jetzt könntest Du Dich langsam mal um Gammies Anliegen kümmern.

Der Cellulite-Drainage-Raum befindet sich hinter der Tür ganz rechts vom "Health Spa"-Tresen. Am roten Tank hinten, etwa in der Mitte, kannst Du mit dem Schraubenschlüssel einen Bolzen lösen, den Tank öffnen und einen Filter entnehmen. Mit dem Teil gehst Du in die Küche (hinterm Dining Room, erste Tür rechter Gang), reinigst es im Abwaschbecken und holst außerdem aus dem Mülleimer eine Dose Schmalz (lard). Um alles komplett für die Reparatur der Drainage zu haben, holst Du aus dem Fitneßraum den Gummigürtel vom Massagegerät. Mit dem Schmalz fettest Du den Kolben am linken Teil der Maschinerie ein, dann setzt Du den gereinigten Kolben wieder ein und die Anlage probehalber einmal in Betrieb. So kannst Du einen undichten Schlauch entdecken.

Maschine abstellen, Schlauch mit Gummigürtel reparieren und noch mal laufen lassen, bis es Punkte regnet. Jetzt kannst Du Gammie Bescheid geben. Die Drainage-Teile, die über Gammie hängen, mußt Du mit der Actionhand an sie anschließen. Nachdem Du die Maschine angeworfen hast, mußt Du noch mal mit Gammie sprechen. Sie hat noch ein paar kleine Wünsche, um die Tortur besser durchstehen zu können:

1. Hol ihr eine Orange aus dem Speiseraum (liegt unter den Eiswürfeln vergraben); 2. zur Kühlung packst Du ein paar Eiswürfel in den Waschlappen, den Du zuvor am Küchenwasserhahn naßgemacht haben mußt; 3. besorge ihr Mineralwasser (steht im Gang rechts irgendwo auf einem Tablett). Aber keine Hoffnung. Undank ist der Welt Lohn. Auf zum nächsten Abenteuer am Swimmingpool.

Rechts neben dem Sprungturm liegt so ein braunes Teil am Boden, ein aufblasbarer Biber. Komischerweise kann unser Larry nicht pusten, also mußt Du mit dem Ding in die Küche und es am Reifen des Imbißwagens aufblasen. Am Pool findest Du auf der Badeinsel ein Brillenetui. Aus dem darin befindlichen Brillenputztuch kannst Du mit der Zahnseide eine Badehose nähen. Entsprechende Tips, auch in der Frage des Umziehens, bekommst du vom Bademeister Billy Dee. Mit der Badehose aufs Gebüsch klicken. Nachdem sich Larry umgezogen hat, mit dem Schwimmbiber aufs Wasser klicken und zur mittlerweile bevölkerten Badeinsel paddeln (wenn er nah genug dran ist, Actionhand benutzen).

Wenn Du mit Kenny redest, erfährst Du, wie man Drinks bestellen kann: mit der Actionhand Biberschwanz anklicken. Wenn Du der Bardame den geklauten Schlüssel zeigst, kannst Du ohne Bargeld Drinks bestellen. Nachdem die Drinks serviert sind, kannst Du Dich mit dem Mädchen unterhalten. Merrily hat ein Problem: Sie ist Bungee-süchtig. Um ihre Gunst zu erwerben, mußt Du ihr einen Schlüssel zum Sprungturm verschaffen. Du holst also zunächst einen Schlüssel von Billy Dee, steigst auf den Sprungturm und feilst dort oben den geklauten Schlüssel zu einem Nachschlüssel für Merrily um (mit der Seife einen Abdruck machen), bevor Du – ohne Gummiseil natürlich – wieder runterspringst. Dann gibst Du den einen Schlüssel wieder bei Billy Dee ab, den anderen gibst Du Merr.

Auf dem Bungee Tower mit Merr: Abwechselnd mit ihr reden und sie anfassen und schließlich nackte Tatsachen bieten (mit Reißverschluß erst auf Larry, dann auf Merr klicken). Bevor Larry springen muß, verrät Merr ihm allerdings noch ein unaussprechliches Geheimnis...

Jetzt zum Showdown. Letzte Vorbereitung: Noch ein Streichholz aus der Bar holen, die Öllampe im Drainageraum auffüllen (Hahn vorne Mitte) und frisches Eis mit dem Sektkühler aus der Eismaschine vor Larrys Zimmertür holen. In der Küche steigst Du in den Speiselift (hintere Küchenwand). Du landest in einem edlen Apartment. Links geht es zum Balkon. Dort wartet die ultimative Schöne (sie ist leider etwas abgehoben, aber das ist Larrys Chance!). Du entzündest das Streichholz am blauen Feuer und zündest damit die Lampe an. Schließlich gehst Du auf den Balkon und reichst Shamara alles, was irgendwie von Wert oder tiefgründig interpretationsfähig sein mag: Lampe, Goldfigur, Perle, Silberkette, Geheimnis und zuletzt den Champagner. Tja, es wirkt! Immer? Hoffentlich nicht immer. Aber diesmal ja. ■

Karen von Törne

● Anstoß (Amiga)

Manche Vereine weisen einen Spieler auf, der keinen Namen hat. Meist ist es ein Stürmer. Dieser Spieler ist null Jahre alt, und seine Stärke ist auch null. Man sollte versuchen, ihn zu verkaufen, denn er hat einen Marktwert von ca. 84 Millionen DM.

Achtung: Das Spiel ist nicht ganz fehlerfrei (GURU grüßt öfters). Also regelmäßig speichern. ■

Maik Halberscheid

● Ottifants (Game Gear)

Zu zweit haben Bruno und Kevin einen ganzen Sonntag gebraucht, um sich durch die Levels von "Ottifants" durchzuspielen. Ergebnis: Hier sind die Paßwörter!

Der Keller:	JYSF
Die Baustelle:	AOHT
Der Dschungel:	NRCE

Den Endgegner solltet Ihr von hinten besiegen und ihm in die Augen spucken. ■

Kevin Werdelmann

● Mortal Kombat (Mega Drive)

Gebt in dem Bildschirm, in dem Ihr zwischen "Game Start" und "Options" wählen könnt, folgenden Code ein: Unten, Oben, Links, Links, A, Rechts und Runter. Jetzt erscheint unter den Options "Cheat Enabled". Diese Option müßt Ihr aktivieren, und schon könnt Ihr einige Veränderungen vornehmen: Bei Fighter 182 könnt Ihr für Player 182 den Charakter wählen. Bei Plan Base könnt Ihr die Kampfschema-Zusammenstellung selbst bestimmen (Random = Zufall; 1–4 = festgelegtes Schema). Chop-Chop = Auswahl von Bonusrunden (Holz –> Diamant). 1b2 Play Chop steht für den Schwierigkeitsgrad der Bonusrunde. Bei Demo könnt Ihr Euch die Einführung und die Endmotive der angewählten Charaktere ansehen. Bei 1st Map kann man die Startrunde anwählen. Nun aber zum wichtigsten Teil (Flag 0–7 "on" oder "off"):

Flag 0: Ein Treffer des Spielers = K.o. für den Gegner;
Flag 1: Ein Treffer des Gegners = K.o. für den Spieler;
Flag 2: Reptil erscheint bei Palace-Gates;
Flag 3: Gegner ist sehr einfach zu besiegen;
Flag 4: Reptil erscheint jede Runde;
Flag 5: Unendlich viel Credits;
Flag 6: Die Gegner machen "Fatality-Moves";
Flag 7: Kampfrunde ist immer "Palace-Gates". ■

Jörg Gronowski

Disney's Aladdin (SNES)

Hier haben sich nun alle Paßwörter auf einmal angesammelt.

Level 2 – Die Höhle der Wunder:
Dschinn Abu Aladdin Sultan
Level 3 – Die Flucht aus der Höhle:
Dschafar Abu Jasmin Dschinn
Level 4 – Im Innern der Lampe:
Dschinn Dschafar Aladdin Abu
Level 5 – Die große Pyramide:
Abu Aladdin Dschinn Jasmin
Level 6 – Bonuslevel:
Jasmin Dschafar Sultan Jasmin
Level 7 – Dschafars Palast:
Dschafar Jasmin Aladdin Dschafar
Level 8 – Der letzte Kampf:
Aladdin Jasmin Abu Sultan ■

Björn Schreiner

● Frontier – Elite 2 (PC/Amiga)

Wenn man ein paar Millionen verdienen will, braucht man nur eine oder zwei Passagierkabinen und belegt sie mit ein oder zwei Leuten. Dann geht man zur Schiffswerft und tauscht sein Schiff mit Passagieren gegen das kleinste Schiff der Werft. Es erscheint die Meldung "Sie können Ihr Schiff nicht verkaufen, wenn Passagiere an Bord sind". Jetzt passiert's: Die Differenz der Schiffe wird gutgeschrieben, und Ihr könnt Euer Schiff behalten. ■

Kai Stevens

● Privateer (PC)

Bei Privateer ist als Zugabe ein kleines Textadventure enthalten. Dazu kopiert man die Datei TABNE.VDA in ein leeres Verzeichnis und benennt diese in ADVENT.BAT um. Durch Eingabe von ADVENT SETUP wird das Spielchen installiert. Man muß nur darauf achten, daß der Umgebungsspeicher der COMMAND.COM groß genug ist (siehe DOS-Handbuch). ■

Rainer Gschneidinger

● Prince of Persia

Ein interessantes Cheat-Programm könnt Ihr nach dem Starten von 'Prince' durch den Zusatz von "YIPPEEYAHOO" (<Enter>) starten.
Um in den nächsthöheren Level zu gelangen:
<ALT +N>
Um die programmseitig begrenzte Spielzeit von 75 Minuten zu verlängern:
<SHIFT-F1>, dann <+>
Um die Enerigepunkte zu erwerben (max 12):
<SHIFT-T>
Um den Prinzen beim Fallen schweben zu lassen:
<SHIFT-W>
Um den Prinzen in großen Schritten schnell durch die Bilder zu jagen:
– vorwärts: <7> (<Pos.1>)
– rückwärts: <9> (<Bild auf>);
dabei geht er auch unverletzt durch alle Hindernisse, z B. Mauern, und schafft auch das Gespenst auf der Hängebrücke. Um den Prinzen in "mittelgroßen" Schritten zu bewegen:
– vorwärts: <3> (<Bild ab>)
– rückwärts: <1> (<Ende>);
dabei wird er von großen Hindernissen, z. B. Mauern, aufgehalten.
Um den Prinzen langsam und in kleinsten Schritten zu bewegen:
– vorwärts: <6>
– rückwärts: <4>

Bild auf den Kopf stellen:	<SHIFT-I>
Bild wieder in Normallage:	<SHIFT-I>
KID.Y RESTORED:	<SHIFT-4>
KID.Y SAVED:	<SHIFT-3>
KID.X RESTORED:	<SHIFT-2>
KID.X SAVED	<SHIFT-1>

Durch Kombinieren von <SHIFT>, <STRG> und <ALT> mit anderen Tasten ergeben sich weitere Möglichkeiten – ausprobieren! ■

Dr. Knopf

● Sim Farm (PC)

Bastelt Euch am besten ein eigenes Gebiet mit Farm am Fluß. Dort legt Ihr zwei Orangen- und ein Erdbeerfeld an. (Orangen nur bei Sonnenschein spritzen.) Nun legt Ihr Euren eigenen Fuhrpark und ein gutes Bewässerungssystem an. Dann stellt Ihr die Geschwindigkeit auf Pause und dreht alle Wasserhähne auf. Daraufhin geht Ihr in das Desaster-Menü und fabriziert eine Trockenheit. Jetzt stellt Ihr die Geschwindigkeit auf Normal und dann wieder auf Pause. Nun vereinbart Ihr einen Festpreis, und Ihr bekommt oft über 70000 $ für die Orangen und 20000 $ für die Erdbeeren. ■

Stephan Rochnow

Die Fragen ...

● Baron Baldric (PC)

Claudia hat sich die Vollversion des PD-Games gekauft und festgestellt, daß die so heißt, weil sie voller Rätsel ist. Im sechsten Level gibt es folgendes Problem: Das gesamte Labyrinth ist in eine linke und rechte Hälfte geteilt. Wenn man links alles eingesammelt hat, muß man in die rechte Hälfte, denn dort befindet sich das Ziel des Levels. Claudia kann jedoch nicht herausfinden, wie man auf die begehrte rechte Seite kommt. Kann man eine Tür öffnen oder eine Treppe bauen, um an die Öffnung weiter oben zu kommen? Wer weiß was?

● Kyrandia I

Ralf fragt an, wo Brandon die Rose findet, die er für das Grab seiner Mutter benötigt, nachdem er per Pegasus-Expreß auf der letzten Insel gelandet ist. Außerdem wäre es interessant zu wissen, wie man von der Insel wieder runterkommt, wenn das überhaupt geht.

● Formula 1 Grand Prix

Christoph hat Probleme bei den Regenrennen und sucht dringend ein paar Fahrtips von erfahrenen Formel-1-Piloten.

● Indy IV

Harry spielt immer noch den Lucas-Klassiker und hat zwei Fragen:
1. Wie bekommt er in Thera die Ballonhülle aus der Kiste? Der Hafenmeister fragt immer nach einer Rechnung, die Harry nicht hat. Braucht er überhaupt eine?
2. Was kann er mit dem Raben von Omar anfangen.

(Oh, da weiß ich was Leckeres mit Paprika und einer Füllung aus Obst und Gemüse.

... und ein paar Antworten

● Bane of the Cosmic Forge

Gero Wenderholm hat endlich die Antwort, auf die Felix seit der 9/93 wartet. Bei der Zugbrücke muß man erst das Mystery Oil (engl. Version) benutzen. Das Öl bekommt man vom Händler im Untergeschoß der Burg zum Spottpreis von 999 Goldstücken. Danach gibt man folgende Kombinationen ein:

Safety (Sicherheitsschalter);
Pump (Pumpe);
Coilwarp (Federdreher);
Truss (Troßtreiber);
Safety (Sicherheitsschalter);
Winder (Winde).
Schon geht's weiter!

● Fire Force

Daniel weiß Rat für Felix: Um in der dritten Mission an der Mauer vorbeizukommen, muß man nur in das Haus kurz vor der Mauer gehen. Dort ist im unteren Stockwerk hinter ein paar Kisten eine Treppe versteckt, die nach unten führt. Nun läßt sich die Mauer "unterqueren", und man kommt im Haus auf der anderen Seite wieder heraus.

● Ultima VII

Michael (11/93) kriegt Tips von Alexander: Nach dem Sieg über Dracothraxus geht es mit dem Gem zurück zur Eingangshalle. Dort wird der Spiegel zerschlagen, in dem Arcadion gefangen ist. Nach einem Gespräch rückt der Magier eine ungeschmiedete Klinge aus Blackrock heraus. Dazu gibt's gratis eine Schmiede. In der wird nun das Wasserbecken gefüllt, das Schwert aufs Feuer gelegt, und man muß ordentlich pumpen. Das glühende Schwert wird auf den Amboß gelegt und mit dem Hammer bearbeitet. Den Vorgang einige Male wiederholen werden. Da das Schwert noch viel zu schwer und stumpf ist, wird nun noch einmal mit dem Magier und Arcadion gesprochen. Arcadions Vorschlag ist einzuwilligen. Am Schluß nehme man das Schwert und den Gem jeweils in eine Hand, der Dämon wird in die Klinge gebeamt und Dracothraxus endgültig besiegt.

DAS ULTIMATIVE SUPER NINTENDO SPIELEBUCH

Andreas Gerhards, Michael Schönenbröcher, Bastei-Lübbe, ISBN: , 19,90 DM.



Seit einiger Zeit sorgt das SNES für Furore auf dem Konsolenmarkt. Es hat dabei schon millionenfach Liebhaber gefunden, und die Spieleflut für das System ist beinahe schon unüberschaubar. So manche Mark wurde für ein neues Spiel ausgegeben, und der Spielspaß scheint nach wie vor ungebrochen.

Wer Besitzer eines SNES ist, weiß, wie groß die Qual der Wahl sein kann, wenn es um den Kauf eines neuen Spiels geht. Allzuoft geht man mit Enthusiasmus an die Sache heran und muß wenig später gefrustet feststellen, daß man sich dem Ziel keinen Deut genähert hat.

Und: Nicht jeder SNES-Benutzer ist imstande, jedes Spiel auch bis zum Ende durchzuspielen. Manchmal ist es nur eine Kleinigkeit, an der man hängt und die verhindert, daß man vorankommt. Hier kann das vorliegende Buch Abhilfe schaffen: Auf über 500 farbig bebilderten Seiten findet der Spieler Lösungswege, Codes und Paßwörter, die selbst das schwierigste Game spielbar machen.

Das vorliegende Buch geht auf die vielen Punkte eines Spieles ein, die ein Weiterkommen verhindern können. Allerdings verleitet es auch dazu, sich zu oft auf die einfache Hilfestellung zu verlassen.

Die neuesten Tips und Tricks aus den USA und Japan wurden von den Autoren zusammengetragen und führen schrittweise in die bunte Spielewelt hinein. Zusätzlich sind Hinweise über nützliche Zusatzgeräte, technische Informationen und wissenswerte Tatsachen aus der Nintendo-Welt aufgenommen worden.

Mit dem vorliegenden Buch lassen sich somit die wichtigsten Fragen rund um Nintendo-Spiele weitestegehend beantworten.

NIPPON CONNECTION

Michael Crichton, Knaur, ISBN 2-426-60223-7, 14 DM.



Los Angeles, Nakamoto Tower, 46. Stock: Lieutenant Peter J. Smith, Kontakt-Offizier des Los Angeles Police Department, trifft am Tatort im neueröffneten Geschäftsgebäude des japanischen Konzerns Nakamoto ein. Seine Kollegen hatten einen anonymen Anruf erhalten, daß bei der Eröffnungsparty ein Mord geschehen sei.

Pete-san, wie seine Kollegen den Lieutenant wegen seines häufigen Umgangs mit den Japanern scherzhaft nennen, wird begleitet von Captain John Connor. Connor kennt sich durch einen längeren Aufenthalt im Land der aufgehenden Sonne mit Sprache und Kultur der Japaner gut aus. In einem Konferenzraum finden sie auf einem Tisch liegend die Leiche einer jungen schönen Frau. Lt. Smith und Captain Connor gelingt es nach einiger Zeit, sich ein Bild vom Tathergang zu machen, und aufgrund dieser Eindrücke versuchen sie noch in derselben Nacht, den Mord zu klären.

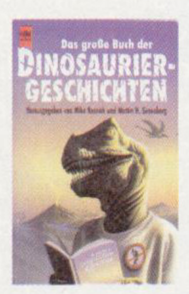
Michael Crichton, dessen Roman *Jurassic Park* als Vorlage für Steven Spielbergs Erfolgsfilm diente, verarbeitet im jüngeren Werk **Nippon Connection** eine Problematik, die die immer größer werdende Macht der Japaner in Amerika mit sich bringt. Die Japaner, die nach dem fernöstlichen Motto "Geschäft ist Krieg" arbeiten, übernehmen langsam aber sicher Teile des amerikanischen Marktes, indem sie immer mehr vor dem Ruin stehende amerikanische Unternehmen aufkaufen. Crichton beschreibt auf äußerst spannende Art und Weise die Versuche der beiden Polizisten, den Mord aufzuklären.

Auch dieser Roman von Michael Crichton wurde bereits verfilmt. Er lief vor kurzem unter dem Namen *Die Wiege der Sonne* mit Sean Connery und Wesley Snipes in den Hauptrollen in unseren Kinos. ■

Dirk Anhof/jb

DAS GROSSE BUCH DER DINOSAURIER-GESCHICHTEN

Mike Resnick, Martin H. Greenberg (Hrsg.), Heyne Bücher, ISBN: 3-453-07393-2, 12 DM.

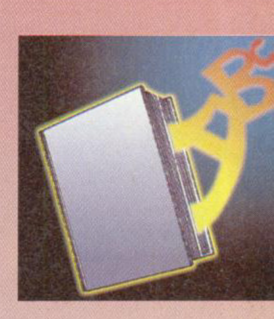


Als Michael Crichton seinen Roman *Jurassic Park* schrieb, hat er wohl kaum geahnt, was er damit anrichten würde. Inzwischen haben die Dinos die Welt zurückerobert. Es gibt Dinos in Plüsch, Plastik, als Gebäck, ins Handtuch eingenäht, als "Spardino" von der Bank und als Dino-Gebißdose für Oma Müller.

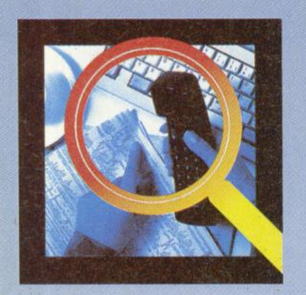
Die logische Konsequenz aus dieser Geschichte dürfte klar sein: Weiterer Lesestoff über die Urzeit-Giganten mußte her. Da tummelt sich pseudowissenschaftlicher Schwachsinn neben einfachen bis humorigen Stories auf dem Büchermarkt. Eine Ausnahme unter all dem Dinomüll bildet der Kurzgeschichtenband **Das große Buch der Dinosaurier-Geschichten**, herausgegeben von Mike Resnick und Martin H. Greenberg. Namhafte Science-Fiction-Autoren haben sich zusammengetan, um ihren Beitrag zum "Jahr des Dinos" zu liefern.

Die Stories nehmen sich selbst nicht sonderlich ernst, wenn es um das Thema geht. Allerdings gibt es auch eine Menge Nachdenkliches zum Thema. Da wäre zum Beispiel die Story vom Schwerverbrecher in der Zukunft, den man zur Strafe als pures Bewußtsein in das Gehirn eines Sauriers der Urzeit verpflanzt – was sich als folgenschwerer Fehler erweisen soll. Oder die Story über das Thema "Warum sind sie ausgestorben?", das bei allzu naher Betrachtung verdammt wirklichkeitsnah gerät.

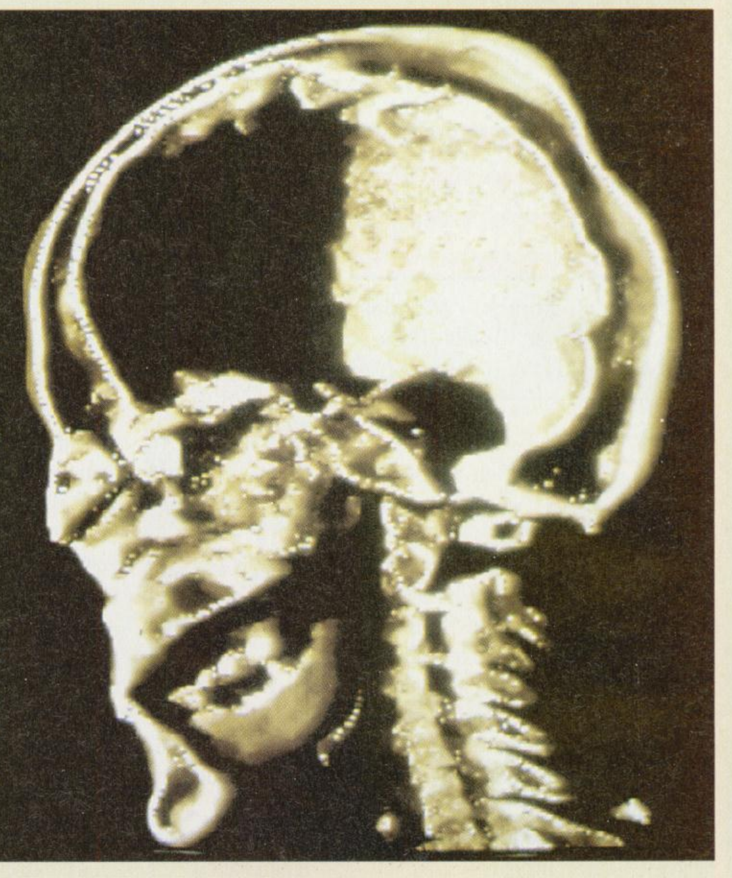
Wer beim Wort "Dino" noch nicht in Schreikrämpfe gerät, gleichzeitig Spaß an abgedrehter SF hat, dem seien die Dino-Abenteuer unbedingt empfohlen. Und die, die den Schüttelfrost schon haben, sollten trotzdem einen Blick riskieren. Es lohnt sich. Großes Dino-Ehrenwort!







Blickpunkt



Du denkst "Schwarz", und die Spielfigur auf dem Bildschirm setzt sich in Bewegung. Sie bleibt stehen, sobald Du in Deinen Gedanken eine Vorstellung von Licht entstehen läßt. Zukunftsmusik? Science-Fiction? – Nein, sondern die ersten Schritte bei der Umsetzung der neuesten Biosignal-Technologie für die Steuerung von Spielen auf dem Computer. Dave Warner, ein amerikanischer Mediziner, schuf in Heimarbeit die ersten Spieleanpassungen für das "BioMuse"-System, um damit das Leben seiner behinderten Patienten zu bereichern. Unser US-Korrespondent Markus Krichel hat ihn besucht.

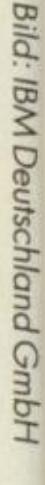


Bild: IBM Deutschland GmbH

Neues von BioMuse

Sag's mit Biosignalen!

Die ersten Personal Computer des kalifornischen "Silicon Valley" entstanden nicht in den Entwicklungslabors milliardenschwerer Konzerne, sondern in der Garage engagierter Elektronikbastler. Den Anstoß zur technologische Revolution der achtziger Jahre gaben geniale Tüftler, die sich von ihren Visionen und Ideen leiten ließen, und nicht etwa smarte Geschäftsleute in klimatisierten Büropalästen. Daß dieser Erfindungsgeist im Land der unbegrenzten Möglichkeiten alles andere als tot ist, beweisen immer wieder Leute, die allein oder mit ein paar Freunden, im heimischen Bastelkeller oder in einer kabeldurchzogenen Hobbywerkstatt, aus einzelnen Ideen revolutionäre Konzepte und Prototypen bauen.

Ein solcher Mann mit Erfindungsgeist ist Dave Warner, ein Wissenschaftler an der Universitätsklinik Loma Linda in Kalifornien. Er stieß auf das brandneue "Biomuse"-System der Firma BioControl Systems und begann es im klinischen Bereich einzusetzen. Schließlich baute er auf eigene Initiative hin eine Brücke von diesem System, das verschiedene Biosignale des menschlichen Körpers auffangen und auswertbar machen kann, hin zur Welt des Computerspiels. Diese "Brücke" ist, bildlich gesprochen, zunächst noch sehr behelfsmäßig und wenig ausgebaut. Dave Warners Arbeit könnte aber der Startschuß zu einer ähnlich massiven technologischen Revolution sein, wie sie in den siebziger Jahren durch die ersten Schreibtischcomputer ausgelöst wurde.

Körpersprache

Die Technologie des "menschlichen Interfaces" haben wir Euch ja bereits in der letzten ASM kurz beschrieben: Der menschliche Körper dient dabei sozusagen direkt als Eingabemedium. Von bestimmten Gedanken ausgehende Gehirnstromwellen, Augen- und andere Muskelbewegungen können so Funktionen steuern, für die ansonsten herkömmliche Eingabegeräte wie Maus, Tastatur oder Joystick zuständig sind.

Verfahren zur Aufzeichnung von Gehirnstromwellen gibt es schon lange: Jeder, von dem im Krankenhaus mal ein EEG (Elektro-Enzephalogramm) angefertigt wurde, weiß das. Auch andere Biodaten wie die Änderung von Hautwiderständen, die Lichtdurchlässigkeit des Blutes oder die Pulsfrequenz lassen sich schon seit längerer Zeit elektronisch erfassen. So wird etwa bei einem



▲ *Dave Warner (links) bereitet einen Patienten für ein Computerspiel über BioMuse vor. Zuerst wird das Stirnband zum Erfassen der Augenbewegungen befestigt, die Signale werden kalibriert*

klassischen Lügendetektor die Heftigkeit der Reaktion auf eine Frage daran gemessen, wie stark sich der Hautwiderstand durch das Austreten mikroskopisch kleiner Schweißtropfen spontan ändert.

Aber Biosignal-Detektoren waren bislang in der Regel klobige, teure Geräte, deren Anwendung auf einen genau abgegrenzten Rahmen beschränkt war. Niemand hätte daran gedacht, Technologie dieser Art am Ende im Unterhaltungsbereich einzusetzen.

Mit dem Aufkommen anwendungsspezifischer Schaltkreise (ASICs) wurde es dann schließlich möglich, auch Biosignal-Detektoren klein und preiswert zu bauen. Die Herren Hugh Lusted und Ben Knapp, die Eigentümer der kalifornischen Firma BioControl Systems, entwickelten für den medizinischen Einsatz, insbesondere zur Therapie im Bereich der Behindertenpflege, eine komplette Gerätefamilie: Das "BioMuse"-System, das wir in der letzten ASM ja schon kurz vorgestellt haben, erlaubt

Bild: IBM Deutschland GmbH



▲ **Als nächstes werden die Spannbänder zum Messen der Muskelkontraktion um die Oberarme geschnallt**

nun die Steuerung elektronischer Funktionen durch Biosignale. Die verschiedenen Geräte sind klein, leicht und (für medizinisches Equipment) relativ unkritisch in der Handhabung: "Eyecon" reagiert auf Bewegungen des Augapfels, "Enabler" erfaßt mit einem Spannband zusätzlich Muskelkontraktionen, und "Brainman" nimmt mit Hilfe seines Stirnbands Gehirnstromwellen ab. "BioMuse RF" schließlich ist eine Komplettlösung, die die Funktionalität der drei anderen Geräte in sich vereint.

Spielen als Therapie

Dave Warner benutzte das von Lusted und Knapp entwickelte neue Verfahren nun bereits in Computer- und Videospielen und setzt es hauptsächlich bei der Behandlung querschnittsgelähmter Kinder ein. Seine Erfolge auf diesem Gebiet finden Beachtung und Anerkennung auf der ganzen Welt. Bei einem Besuch in Kalifornien konnte ich mit Dave über seine Erfahrungen mit dem "menschlichen Interface" sprechen.

ASM: Dave, bitte beschreibe uns ganz kurz die Arbeitsweise des "BioMuse"-Systems.

Dave: Okay. Das eigentliche Gerät, mit dem ich arbeite, nennt sich "BioMuse Biocontrol System"; die Technologie trägt den Namen Biocontrol Processing. Wir bedienen uns der sogenannten bioelektrischen Signale, die der menschliche Körper produziert. Mit diesen Signalen, die zum Beispiel bei Bewegung der Augen oder Muskeln, aber auch durch bestimmte Gehirnaktivitäten entstehen, kann man eine Verbindung zwischen dem menschlichen Körper und dem Computer herstellen.

ASM: Du arbeitest hauptsächlich mit querschnittgelähmten Kindern. Wie setzt Du das System ein?

Dave: Wir haben eine Schnittstelle entwickelt, die es uns erlaubt, das BioMuse-System an einer beliebigen Spielkonsole bzw. an einem Computer anzuschließen. Danach versuchen wir beim Patienten funktionierende Muskelgruppen ausfindig zu machen und legen Elektroden an. Die von den Muskeln ausgehenden elektrischen Signale werden dann vom BioMuse-System erfaßt und in entsprechenden digitalen Interface-Code umgewandelt.

ASM: Wie werden sich die im medizinischen Bereich gemachten Erfahrungen auf den gesunden User auswirken?

Dave: Eigentlich genauso. Der einzige Unterschied ist, daß die Sensitivität der Geräte für den gesunden User wesentlich geringer sein kann. Dies bedeutet gleichzeitig, daß Geräte für die kommerzielle Anwendung preiswerter sein werden.

ASM: Außer den Muskelsignalen können auch Bewegungen der Augen verarbeitet werden. Wie funktioniert das?

Dave: Nicht nur die Bewegung der Augen, sondern sogar Veränderungen des Gesichtsausdrucks können verarbeitet werden.

ASM: Der User könnte also fragend dreinschauen und auf diese Weise etwa ein Hilfsmenü aufrufen oder einen Gesprächspartner in einem Cyberspace-Adventure zu einer Auskunft veranlassen?

Dave: Gutes Beispiel. Oder er könnte wütend dreinschauen und ein Battle-Menü aktivieren. Die Möglichkeiten sind unbegrenzt.

ASM: Die spektakulärste Funktion ist aber wohl die Erfassung von Gehirnwellen und deren Umsetzung?

Dave: Sicherlich. Dennoch steht diese Entwicklung noch ganz am Anfang. Wir können heute prinzipiell zwei Gedankenmuster erfassen: Alpha- und Nicht-Alphawellen. Der Wechsel zwischen diesen beiden Mustern erfolgt zum Beispiel durch Schließen der Augen oder aber durch Denken des Wortes "Schwarz".

ASM: Kann man auf diese Weise bestimmte Befehlsmuster festlegen?



▲ **Schließlich überwacht Dave die Funktion der Detektoren beim Spiel auf dem Bildschirm; ein Assistent justiert die Signalverarbeitung**

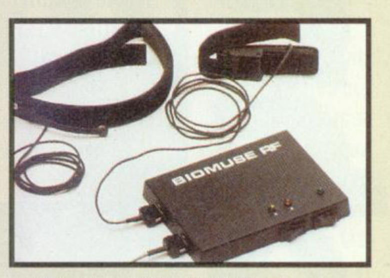
Dave: Das ist theoretisch möglich. Dieses Verfahren nennt man "Brain Gesturing" oder Gehirn-Gestik. Hier versucht der User, ein Gedankenmuster zu etablieren und "lehrt" den Computer, was dieses Muster bedeutet, also welche Funktion oder Funktionen mit diesem Muster assoziiert sind. Als Wissenschaftler muß ich jedoch sagen, daß wir einfach noch nicht genug über das sehr komplexe menschliche Gehirn wissen, um all die Möglichkeiten ausschöpfen zu können.

ASM: Wird es eine Kombination aus Augen-, Muskel- und Gehirnwellenerfassung für den Spielemarkt geben?

Dave: Daran wird im Moment gedacht. Meiner Ansicht nach sollte es eine bequeme, aber auch elegante Lösung sein, wie zum Beispiel eine Cyber-Maske.

ASM: Das System als Ganzes ist natürlich wie geschaffen für echte Virtual Reality.

Dave: Auf jeden Fall. Insbesondere bei der Erfassung der Muskelbewegungen zur Fortbewegung im Cyberspace. An



▲ **"BioMuse RF", die "Alles-in-einem-Lösung" im Taschenformat von BioControl Systems**

den Beinen angebrachte Elektroden können die Bewegung erfassen, und der virtuelle Charakter beginnt zu laufen bzw. zu gehen, hüpfen, springen usw..

ASM: Vielen Dank für dieses aufschlußreiche Gespräch.

Zum Abschluß noch ein Hinweis: Dave Warner und seine Erfolge mit dem BioMuse-System werden in Kürze in der Techno-Serie "Beyond 2000" auf dem Sky Channel zu sehen sein, der auch in Deutschland über Satellit zu empfangen ist. Wir werden an dieser hochinteressanten Technologie dranbleiben und Euch über jeden weiteren Fortschritt aktuell informieren. Zur Zeit sind mehrere große Firmen aus dem Videospielbereich mit dem Sondieren beschäftigt. Möglicherweise könnt Ihr schon sehr bald mehr über das Thema "BioMuse und Videospiele" bei uns lesen.





Blickpunkt Film

Wir besuchen die ADDAMS FAMILY und machen einen Abstecher bei den Dinos im CAPRONA PARK, um schließlich JENSEITS DER UNSCHULD zu landen. So was gibt's nur im Augenschmaus.

Wenn von Onkel Fester, dem Eiskalten Händchen oder Morticia die Rede ist, weiß jeder, daß es sich um die Addams Family dreht. Nach dem großen Kinoerfolg der Neuauflage (die Ur-Familie sorgte in Schwarzweiß für Fernsehvergnügen in den fünfziger Jahren) haben **UIP/Paramount** sich erneut dieser netten Familie angenommen und einen neuen Film gedreht, der vor kurzem in den Kinos angelaufen ist: **Die Addams Family in verrückter Tradition**. Wie immer läuft auch diesmal in der skurrilen Horror-Familie alles mögliche schief. Diesmal sorgt Morticia (Anjelica Huston) für Aufsehen und Aufruhr unter ihren Kindern. Der Grund: Sie bekommt zum dritten Mal Nachwuchs – ein allerliebstes Baby mit spitzem Schnurrbart. Papa Gomez (Raul Julia) ist besonders stolz, als er seinen Sprößling das erste Mal in Augenschein nimmt, gleicht er doch seinem Vater sehr. Pubert, so der Name des Kleinen, braucht aber ein Kindermädchen, denn seine liebevollen Geschwister wollen ihn mit einer selbstgebastelten Guillotine unschädlich machen. Debbie Jellinsky (Joan Cusack) erhält den Zuschlag, und damit fangen die Probleme erst richtig an. Die Gute ist nämlich eine polizeibekannte Gattenmörderin, immer auf Knete aus, und Fester (Christopher Lloyd) ist total in sie verschossen.

Es kommt, wie es kommen muß: Fester heiratet Debbie und lebt fortan in Todesangst. Selbst der Rest der Family kann da nicht eingreifen. Was also tun? Die Geschichte bietet eine Menge skurrilen, schwarzen Humor, der sehenswert ist.



▲ *Agent mit Herz und Baby (Undercover Blues)*

Einem ganz anderen Genre, aber nicht minder humorvoll, wendet sich **Undercover Blues** im Verleih von **UIP/MGM** zu, ein Film, der ebenfalls in den Kinos angelaufen ist. Jeff und Jane Blue (Dennis Quaid und Kathleen Turner) sind Agenten – das heißt, sie waren Agenten, denn ein Baby hat die Sachlage geändert. Sie wollen sich nur noch ums Familienleben kümmern. Doch hier haben sie die Rechnung ohne den Wirt, in diesem Fall ohne diverse Gangster und andere böse Buben gemacht.

Ihr ehemaliger Boß taucht bei ihnen auf und bittet um Hilfe, denn hochbrisantes Waffenmaterial ist geklaut worden. Die beiden lassen sich überreden, da der nötige Motivationsverstärker auch vorhanden ist: Geld. Doch so einfach, wie sie es sich vorgestellt haben, ist es natürlich nicht. Es warten noch allerlei knifflige Situationen....

Undercover Blues ist eine sehr unterhaltsame Komödie, deren Hauptdarsteller bereits vielfach überzeugen konnten.

Auf der Einkaufsliste

Längst vergessene Ungeheuer aus grauen Vorzeiten bevölkern den 7. Kontinent – das geheimnisvolle Caprona, eine fantastische Vulkanwelt, die durch eine gewaltige Mauer aus Eis von der Außenwelt abgeschottet ist und deren Bewohner noch Wilde sind. Auf der Suche nach einem verschollenen Forscher dringt ein Rettungstrupp in diese



▲ *Vertreter-Olympiade? (Von Luft und Liebe)*

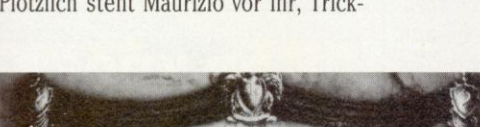
gefahrvolle Welt ein, und schnell merken die Beteiligten, daß viele Gefahren auf sie lauern.

Grausame Wilde nehmen die Expedition gefangen. Verzweifelt versuchen die Mitglieder, aus dieser Hölle zu entkommen, denn jeden Moment kann die Insel explodieren. Der Abenteuerfilm **Caprona Park** (FSK ab 12 Jahren, VCL) ist als Kaufvideo für 39,95 DM im Handel erhältlich. Mit Spielbergs Kassenschlager "Jurassic Park" hat die Sache trotz des ähnlichen Logos nichts zu tun.



▲ *Da hab' ich mir ja ganz schön was eingebrockt (Die sieben besten Jahre)*

Alles Roger, oder was! Martina ist echt cool. Sie verdient ihre Knete mit "besonderen Diensten" an Kunden. Doch etwas fehlt ihr – echte Liebe. Plötzlich steht Maurizio vor ihr, Trickfilmgeräuschemacher mit null Erfahrung bei Frauen.



Beim ersten Date passiert's: Maurizios Hände transformieren sich in Micky Maus' Zeichentrickgriffel und machen sich selbständig. Total verwirrt ergreift Maurizio die Flucht. Das kann Martina nicht ertragen und begibt sich ihrerseits auf die Suche nach dem Traummann mit den sanften Griffeln... – **Von Luft und Liebe** (FSK ab 12 Jahren, VCL) ist ein amüsanter, total abgedrehter Videospaß und für 39,95 DM zu haben.

Dennis Hopper (*Easy Rider*) und Ed Harris (*Abyss*) spielen die Hauptrollen in **Tollwütig** (FSK ab 16 Jahren, VCL), einem Film, der ebenfalls für 39,95 DM im Handel erhältlich ist. Zur Handlung: Gewalt explodiert in einem Südstaatennest in Georgia, als ein Schwarzer die Regeln des Geldverleihers Paris Trout nicht akzeptieren will. In kalter Wut schießt Trout auf die Familie des Schwarzen.

Als seine Frau sich um die Verletzten kümmert, rastet Trout aus. Die Situation spitzt sich zu, als er wegen Mordes angeklagt wird. Ohne jegliches Schuldgefühl beauftragt er seinen Anwalt, "die Sache" aus der Welt zu schaffen. Je weiter das Verfahren fortschreitet, desto mehr kommt das Leben eines Mannes ans Tageslicht, das von Rassismus, Heuchelei, Gefühlskälte und Haß geprägt ist...



▲ *Schieb mir nicht dauernd Cassetten ins Ohr (Jenseits der Unschuld)*

Neu in den Videotheken

Sie sind über 50: drei Ladies auf Freiersfüßen – ein Damentrio, das es noch einmal wissen will. Esther, Doris und Lucille – drei langjährige Freundinnen – werden fast zur gleichen Zeit vom Witwenstand überrascht. Jedoch verstehen es die drei hervorragend, ihr unerwartetes Singledasein von der humorigen Seite zu nehmen. Aus diesem Grund sind Witze der schwärzesten Kategorie bei ihnen an der Tagesordnung. Wie es sich für eine Komödie gehört, taucht bald ein Witwer auf, der flugs zum Hahn im Korb avanciert. Er verliebt sich in Esther, die jedoch bald feststellt, daß es beim zweiten Mal wesentlich anstrengender ist. **Die sieben besten Jahre** (FSK ab 6 Jahren) im Vertrieb der **Buena Vista Home Video GmbH** ist ein spritziger Unterhaltungsfilm für die ganze Familie – ganz im Stile der "Golden Girls". Er ist ab sofort in den Videotheken verfügbar.

Der bekannte Star-Regisseur Sidney Lumet (*Family Business*, *Hundstage*) inszenierte mit **Jenseits der Unschuld** (FSK ab 16 Jahren) einen spannenden Psychothriller. Rebecca De Mornay (*Die Hand an der Wiege*) ist Jennifer Haines – eine junge, attraktive und erfolgreiche Anwältin. Als der charmante Playboy David Greenhill (Don Johnson – *Miami Vice*) des Mordes an seiner Frau angeklagt wird, kann Jennifer der Herausforderung nicht widerstehen. Sie verteidigt ihn und ahnt nicht, daß er ganz andere Pläne mit ihr hat...

Unaufhörlich steigt die Spannung bis an die Grenze des Erträglichen, bevor der verblüffende, dramatische Showdown Erlösung bringt.



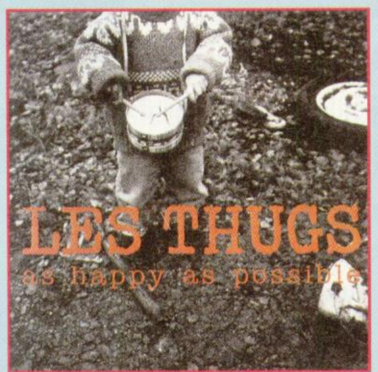
▲ *Baby Pubert, der jüngste Sprößling der Addams Family*

Mit freundlicher Genehmigung von United International Pictures, Buena Vista Home Video GmbH, VCL Communications

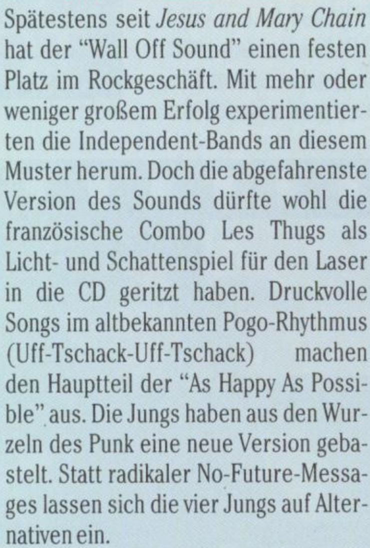


Ohren-Power

Und wieder bahnen wir uns einen Weg durch den Dschungel der Rockmusik, ohne auf die ausgetretenen Pfade des Radios Rücksicht zu nehmen. Französischer Punk, Texas-Rock, Funk, deutscher Experimentier-Rock, Nordstaaten-Psychedelia und australisches Independent-Geschrammel stehen diesen Monat auf dem Programm.



Les Thugs
As Happy As Possible (Roadrunner Records)

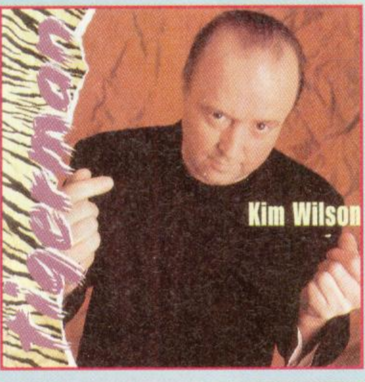


Spätestens seit *Jesus and Mary Chain* hat der "Wall Off Sound" einen festen Platz im Rockgeschäft. Mit mehr oder weniger großem Erfolg experimentierten die Independent-Bands an diesem Muster herum. Doch die abgefahrenste Version des Sounds dürfte wohl die französische Combo Les Thugs als Licht- und Schattenspiel für den Laser in die CD geritzt haben. Druckvolle Songs im altbekannten Pogo-Rhythmus (Uff-Tschack-Uff-Tschack) machen den Hauptteil der "As Happy As Possible" aus. Die Jungs haben aus den Wurzeln des Punk eine neue Version gebastelt. Statt radikaler No-Future-Messages lassen sich die vier Jungs auf Alternativen ein.

Seltsamerweise läßt die Band den Bassisten die Melodie übernehmen, während die beiden Gitarren den Weltuntergang aus ihren Verstärkern lassen, als wäre das Distortion mit Speed gefüttert worden. Aber Achtung: Im Gegensatz zur vorletzten Scheibe (I. A. B. F.) haben sich auch ein paar mehr oder weniger stimmungsgeladene Songs ins Repertoire eingeschlichen.

Für mich eigentlich ein echtes Wunder, daß sich die Thugs noch nicht zu höherem Bekanntheitsgrad aufgeschwungen haben. Starker Sound mit einem Sänger, der auch richtig singen kann. Alles in allem geht diese Scheibe in Richtung Fun-Punk der Toten Hosen (Wort und Sound). Eine der ganz wenigen Perlen aus unserem Nachbarland Frankreich. Für mich der Geheimtip des Monats.

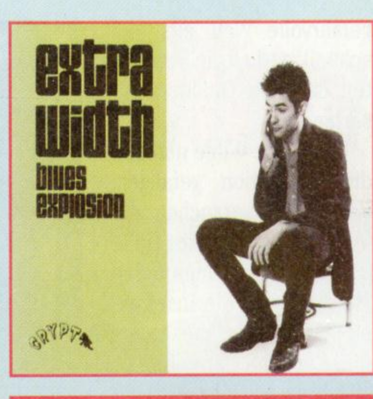
»franz. Edel-Speed«



Kim Wilson
Tigerman (Antones Records)

Was, noch nie etwas von Kim Wilson gehört? Der geniale Shouter der Fabulous Thunderbirds, der Inbegriff für amerikanische Musikkultur? Nee? Das kann doch gar nicht sein! – Okay, kleine Einführung: Im Gegensatz zur Seattle-, Los Angeles- und Detroit-Bewegung mit ihren Grunge- und Crossover-Allüren hält sich Amerika doch eher konservativ – Rhythm and Blues, Rock, Boogie, Rock'n'Roll, Blues. Und genau diese Stilrichtungen hat sich Kim Wilson auf die Fahnen geschrieben. Nach einem guten Dutzend Scheiben mit den Fab T-Birds, die alle zu Ruhm und Ehre kamen, läßt sich Kim nun in einem Soloprojekt auf dem legendären Antones-Label feiern (jede Band, die etwas auf sich hält, hat schon im Antone's Club in Austin, Texas, gespielt). Die Kult-Musikzeitschrift Village Voice bezeichnete die Fab T-Birds schlicht als "beste Rock-und-Blues-Band im Lande". Ur-Blueser Muddy Waters meint ebenfalls: "Meine Lieblingsgruppe!". Doch nun zum aktuellen Geschehen: In der Hauptsache dürfte Tigerman wohl in Sachen Texas-Rock eingeordnet werden. Nein, kein schwerer Metal Blast, sondern eher unverschnörkelter Rock, wobei jedes Band-Mitglied sein Instrument perfekt beherrscht. Zudem macht die Song-Collection ein paar Abstecher in den Mississippi-Blues. Als Gastmusiker hat Wilson sich Gene Taylor am Piano, Rusty Zinn und Junior Watson an der Gitarre und die Antone's Horns als Bläser geholt. Von seiner Stammcombo, eben den Fab T-Birds, spielen Fran Christina an den Drums und Duke Robillard an der Gitarre. Letzterer ist zur Zeit mit einem eigenen Soloprojekt auf Tour.

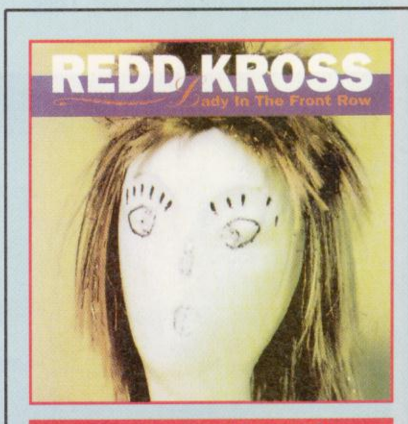
»Texas-Bourbon-Rock«



The John Spencer Blues Explosion
Extra Width (Crypt Records)

Wow, starker Stoff. Spencer und Co. sprengen jeden Stilzusammenhang, haben aber mit Blues so viel zu tun wie Dean Martin mit dem Alkoholverbot. Abgedrehte Sounds zwischen Jimi Hendrix, Devo und Frank Zappa. Nicht, daß die Leute nicht spielen könnten, aber ihr Sound ist eher schräg destruktiv. So ungefähr in Richtung Birthday Party ohne 2000-Watt-Endstufen. Gefetzte Gitarrenakkorde werden von monotonen Baßläufen abgelöst, bevor sie in einem brodelnden Brei aus Voice, Effects, Drums, Gitarre und Baß untergehen. Die Qualität der Aufnahmen auf Extra Width klingt eher nach Hinterhof-Garage. Alles in allem bleibt man als Hörer mit gemischten Gefühlen nach der Scheibe zurück. Ein ähnliches Gefühl hatte ich nach den Butthole Surfers. Melodie-Fanatiker könnten sich die Platte als Rausschmeiß-Mucke zulegen. Die Experimentellen, die auch nicht vor den Deutschrock-Orgien von Brainticket zurückschrecken, werden aber ihre Freude haben. Schräg, verrückt, abgefahren – ein Hilfeschrei der Ohren.

»Ohrenqual=Seelenheil?«



Redd Kross **Lady In The Front Row (Quicksilver Recording)**

Neues aus der Schallplattenküche



Godstar

Sleeper (Polygram/Taang Records)

Oh Mann, lang ist's her. Schnelle Schrammel-Gitarren und fröhlicher Gesang. Die 80er sind wieder aktuell. Shop Assistants, Wedding Present und die Mighty Lemon Drops haben es vorgemacht. Gute Laune und ein laut gebrülltes "Wir haben Spaß" in der Stammkneipe nach einer Flasche Gin. Letztendlich ist der Sound keine Überraschung, prangt doch auf dem Sleeper-Cover ein fetter Aufkleber, der darüber informiert, daß Ex-Mitglieder der australischen Lemonheads ihre Finger im Spiel haben. Im ständigen Wechsel zwischen ruhigen Stükken und den Tempomachern des Abends hangelt man sich durch die Godstar-Scheibe.

So als Samstagabend-Opener kommt das Album wirklich gut. Man trifft sich, trinkt ein oder zwei Bier zusammen, hört die Sleeper und wartet auf das Startsignal für den üblichen Wochenend-Kneipenzug. Ein Überflieger ist die CD zwar nicht gerade, aber immer noch um Ecken besser als der Einheitsbrei aus dem Radio, der meine Ohren regelmäßig malträtiert. Letztendlich ist die Zeit der vibratorgestützten Gitternspielerhände jedoch erst mal vorbei.

»Independent-Rock«

Die CD-Muster dieser Ausgabe wurden vom Malibu-Platten-Versand, 20537 Hamburg, geliefert.

Royal Crescent Mob

Omerta (Pipeline Records)

Nanu, haben sich die Red Hot Chili Peppers umbenannt? Nein, wohl nicht. Royal Crescent Mob baut sich gnadenlos eine eigene Schublade: Funk, Rock, Rap. Und diese Mischung halten sie bis zum Ende der Scheibe durch. Knallharte Funkriffs laufen mit trocken gespielten Baßriffs im Einklang, während der Sprechgesang in aggressiven Tönen gegen alles und jeden motzt, eben in der Art, wie man normalerweise nicht mit Eltern, Bossen und Lehrern spricht. Omerta hat zwar seine experimentellen Seiten, bleibt aber im gemeinen Brutal-Funk-Rhythmus, den der Drummer ohne Rücksicht auf Verluste über die Toms drischt. Kaum ein Song, der nicht in Sachen Gewalt und Sex unterwegs ist. Was will der Jugendliche unserer Tage mehr? Zwei Hänger sorgen für Brüche auf der ansonsten guten Scheibe.

Die vier Jungs aus Columbus, Ohio, haben einfach schlechte Laune und lassen das an ihrer Musik aus. Der Gag an der ganzen Geschichte ist, daß Royal Crescent Mob trotz gemeiner Worte doch so richtig tanzbar ist.





Paul McCartney

Paul is live (EMI Records)

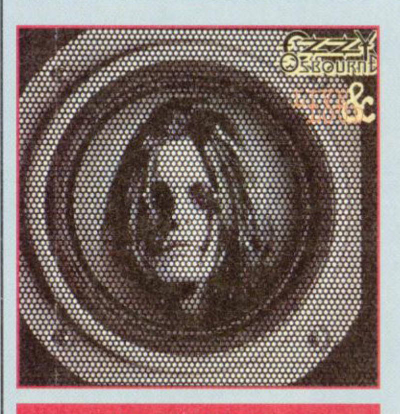
50 Jahre ist er geworden, der Songwriter der Beatles. Und immer noch kein bißchen leise. Seine neueste Veröffentlichung ist ein Mitschnitt seiner New-World-Tour, in der er neben vielen Songs seiner Gruppe Wings auch Hits der Beatles in fabelhafter Weise vorbringt. Wer "We can work it out", "Magical Mystery Tour" oder "Lady Madonna" heute hört, glaubt kaum, daß die Songs schon fast 30 Jahre auf dem Buckel haben. Aber auch seine Wings-Erfolge wie "Live and let die" oder die neuen Hits "Biker like an Icon" und "Hope of Deliverance" kommen in einer erfrischenden Art und Weise herüber, daß es wirklich eine "Ohrenfreude" ist. Einziges Manko: Das Konzert wurde nicht durchgehend aufgenommen, sondern in einzelne Blöcke zerteilt. Trotzdem: Der Mann, der mit seiner Combo schon 1961 im Star-Club in Hamburg für Furore sorgte, zeigt den "Schnuller-Bubis" von heute immer noch, was eine musikalische Harke ist.



»Paul is back...«

Redd Kross hatten ihren ersten Höhenflug Mitte der 80er, als das Neo-Psychedelia-Gespenst durch die Indie-Hitlisten geisterte. Bands wie Leather Nun, Nomads oder Fuzztones sorgten für ordentlich Wirbel. Jetzt haben Redd Kross dazugelernt. Auch an dieser Band sind die aktuellen Trends nicht spurlos vorbeigegangen. Während der Gesang an einen heiseren John Lennon erinnert, dürften musikalische Vergleiche mit Nirvana und Pearl Jam nicht übertrieben sein. Doch die psychedelische Note bleibt fester Bestandteil des Songmaterials von Redd Kross. Bis Redaktionsschluß lag mir jedoch nur die Maxi-CD vom Album Phaseshifter vor. Vier Songs, die nach mehr klingen. Fans von verzerrten Gitarren zu moderatem Rhythmus sollten auf jeden Fall versuchen. Die Jungs können nämlich nicht erst seit gestern spielen.

»Psycho Grunge«



Ozzy Osbourne

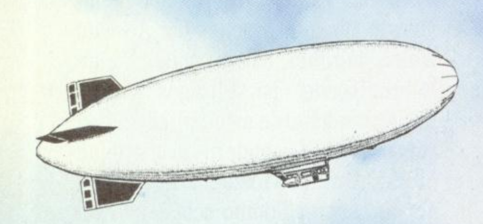
Live and Loud (Epic)

Die Doppel-CD kommt mit mehr als zwei Stunden Ozzy Live rüber. Der Ex-Frontman von Black Sabbath zeigt zwar, daß er noch schön düster singen kann, hängt sich für meinen Geschmack jedoch zu oft an Klassikern aus seiner Black-Sabbath-Zeit auf. Dennoch: Für 'ne Live-Doppel-CD ist's brauchbar. Wer Neuling in Sachen Doom-Rock ist, sollte sich trotzdem erst mal mit Black-Sabbath-Scheiben eindecken. An die Ozzy-Fans: Besorgen!

»Finster«

Der Traum vom Fliegen

Da freuen sich die Leser: Die Firma IKARION bringt ihr erstes Produkt auf den Markt, und wir haben sofort 10 Freiexemplare geschnorrt, um sie an Euch zu verschenken.



Unser Glück und Euer Pech ist es, daß wir mehr als zehn Leser haben. Wer von Euch die Trophäen einsackt, entscheiden wir daher mit einem kleinen Wettbewerb. Alles was Ihr zu tun habt, ist die Beantwortung folgender kleiner Frage:

In welchem US-Bundesstaat lag der Luftschiffhafen von Lakehurst, der durch den Absturz der Hindenburg im Jahre 1937 zu trauriger Berühmtheit kam?

Ihr braucht gar nicht erst im Heft nach der richtigen Antwort zu suchen, denn wahren Pioniergeist beweist nur, wer es versteht, Probleme mit Lexikon und Atlas zu lösen. Damit es nicht ganz so schwer wird, geben wir allerdings mal ein paar mögliche Antworten vor. Liegt Lakehurst in:

1. New York
2. New Jersey
3. New Kids on the Block
oder
4. New Hampshire

Har, har! Da habt Ihr ganz schön dran zu knacken, was? Wenn ihr die richtige Antwort herausgefunden habt, schreibt sie auf eine Postkarte und schickt die an den:

Tronic-Verlag
Kennwort "Zeppelin"
Hessenring 32
37269 Eschwege



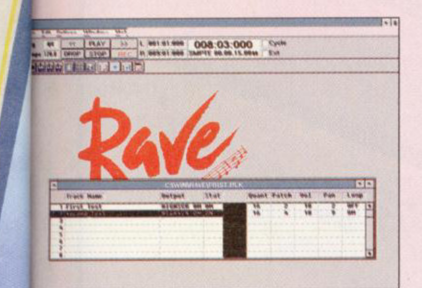
Wie immer dürfen wir vom Tronic-Verlag und alle unsere Verwandten nicht teilnehmen – schnüff! Ebenso bleibt der Rechtsweg außen vor. Allen anderen wünschen wir "Hüllenriß und spontane Selbstentzündung", wie die Zeppelin-Kapitäne sagen.

Hausmusik und Datenleitung

RAVE

PC (Windows 3.1), **ca. 150 DM**, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Digital Muse**, England, Muster von: **Softgold**.

Es gibt viel zu komponieren – packen wir's an! Computer lassen sich dank sinnreicher Entwicklungen wie MIDI sehr gut mit der Welt der Musik in Verbindung bringen – im wahren Sinn des Wortes!



▲ *Der Track-Editor*

MIDI (ausgeschrieben "Musical Instrument Digital Interface") ist dank Soundkarten für den PC oder Interfaces für den Amiga (der Atari ST und seine Nachfolger besitzen direkt entsprechende Anschlüsse) fast zum Allgemeingut geworden. Was der angehende Musiker (oder natürlich auch die Musikerin) benötigt, ist die entsprechende Software, ein MIDI-fähiges Instrument (Keyboard, Synthesizer, Expander, spezielle E-Gitarren) sowie Verbindungskabel zwischen Instrument und MIDI-Schnittstelle des Rechners. Bei der Software hat sich in letzter Zeit einiges getan. So erreichte uns dieser Tage **Rave** für Windows.

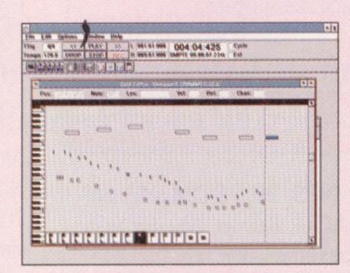
Keyboard mit Fenster

Rave stellt sich als "Musikverarbeitung" vor. Der Name soll bewußt an "Textverarbeitung" erinnern, denn Rave versteht sich in der Tat als Eingabe-Ausgabe-Programm. Man gibt das Musikstück aus dem Kopf oder nach Notenblatt ein und läßt es danach über das Instrument (oder mehrere verbundene Instrumente) abspielen.

Rave ist – wie in Windows üblich – komplett mit der Maus bedienbar. Dazu existieren ein Pulldown-Menü sowie mehrere "Schalter", die nach Anklicken in den jeweiligen Programmteil führen. Rave arbeitet blockweise, das heißt, Musikstücke werden in einzelne Abschnitte unterteilt. Diese Abschnitte können dann getrennt voneinander bearbeitet werden, sind bei der Ausgabe allerdings dann wieder zusammengefügt. Die Blöcke – Tracks genannt – lassen sich ebenfalls sehr einfach durch die Maustasten aufrufen und bearbeiten. Dazu gehört auch eine direkte Noteneingabe, wobei die Noten selbst angewählt und per Mausklick in das Notenblatt übertragen werden.

Im direkten Zusammenspiel mit dem Keyboard lassen sich Passagen auch von dort übernehmen – Recording heißt das Zauberwort. Man spielt die entsprechende Passage ein, und das Programm übernimmt die gespielten Noten sofort in den Track.

Einzige Voraussetzung ist die korrekte Installation des mitgelieferten MIDI-Treibers der Soundkarte. Falls Rave also nicht

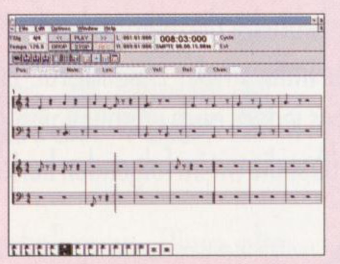


▲ *Na, mitspielen?*

so funktioniert, wie es soll, lohnt sich ein Blick in die Systemeinstellung.

Rave gibt es übrigens auch als Amiga-Version. Leider entspricht diese nicht den Erwartungen, die man an solch ein Programm stellt. Da wäre erstens die fehlende Harddisk-Installation zu nennen. Zwar können die Programmdateien auf HD installiert werden, jedoch muß man sie für einen Start erst umständlich "um-assignen". Wer will aber schon fürs MIDI mit einer Bootdiskette arbeiten?

Zweitens gibt sich das Amiga-Rave überhaupt nicht systemkonform. Die Oberfläche ist "selfmade", von Intuition oder der Einbindung diverser System-Requester keine Spur. Die Strafe folgt auf dem Fuß: Zukunftssicher ist Rave nicht; auf einem A1200 mit Kick/WB 3.01 endete jeder Start mit einem "Ausrutscher" ins Nirwana. Da unsere Amigas grundsätzlich nur neue Betriebssysteme haben, gibt's eben auch kein Foto. Schade drum...



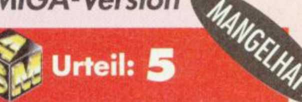
▲ *Die Noteneingabe funktioniert komfortabel*

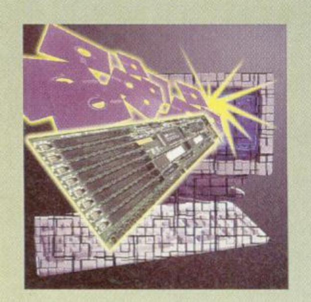
Die Windows-Version ist damit eindeutig im Vorteil, sie ist komfortabel und leicht bedienbar. Amiga-Besitzer sollten sich eher für das im vorletzten Heft vorgestellte Deluxe Music entscheiden.

PC-Version



AMIGA-Version





Custom-SNES

Wer die Firmenpolitik von Nintendo kennt, weiß, daß deren Hardwaregeheimnisse besser behütet werden als das Kleingeld in Fort Knox. Wenn der typische SNES-Fan seine Daddelkiste ein wenig aufmotzen möchte, ist er also darauf angewiesen, daß die Jungs bei Nintendo erst mal was erfinden und dann auch noch auf den Markt bringen. Daher ist Zusatzhardware für die meistverkaufte Konsole der Welt leider immer noch ziemlich rar. Erfreulicherweise gibt es jedoch auch unabhängige Zubehörlieferanten, über die wir im folgenden berichten.



▲ *Wer konvertiert, der nichts riskiert*

Findige Bastler, die sich einen Dreck um Lizenzen und Marketingstrategien kümmern, hat es in der EDV-Szene von Anfang an gegeben, und letztendlich haben diese Leute immer noch die innovativsten Ideen in vorhandene Systeme eingebracht.

Natürlich gibt es weltweit auch Tausende von SNES-Besitzern die sich nicht damit abfinden wollen, daß ihre Kiste eine Blackbox ohne jede Dokumentation ist. Wer sich ein wenig in Computertechnik und Elektronik auskennt, schraubt das Teil früher oder später auseinander und macht sich eigene Gedanken darüber, wie das da drin wohl alles funktioniert. Auch wenn sich der Hersteller mit Infos und Dokumentationen zurückhält: Irgendwann ist bekannt, was für Chips für welche Funktion zuständig sind und wie die Jungs in Japan den Joystickport belegt haben. Aus den gewonnen Erkenntnissen entsteht dann gelegentlich ein neues Zubehörteil. Was es da momentan am Markt gibt, haben wir uns mal angesehen.

Sicherheitschip & Co

Um Grauimporten vorzubeugen, kam man bei Nintendo auf die glorreiche Idee, in das SNES einen Sicherheitschip einzubauen. Der verhindert, daß z.B. ein amerikanisches Modul in eine europäische Konsole gesteckt werden kann. So was mag zwar marktwirtschaftlich sinnvoll sein, aber das tröstet keinen SNES-Fan, der ein halbes Jahr länger auf sein neues Modul warten muß als die Amis – nur um dann festzustellen, daß während dieses halben Jahres ganze zehn Zeilen Text der Intro ins Deutsche übersetzt worden sind. Abhilfe schafft hier der SFX-Konverter, ein sehr ausgeschlafener Einsteckerling aus Südkorea.

SFX CONVERTER

Super NES, 39,95 DM, Hersteller: **DAOU**, Korea, Muster von: **Die Cassette**.

Die sinnvolle kleine Einrichtung besteht aus einer Art Doppeladapter, der in den Modulschacht des SNES gesteckt wird und an der Oberseite zwei Modulsteckplätze hat. In den vorderen Schacht kommt das außereuropäische Modul, in den hinteren ein vorhandenes Modul mit europäischem Sicherheitschip. Das SNES bekommt dann das Spiel aus der vorderen Cart und die Sicherheitsinformation aus der hinteren; schon lüpt dat. Über einen seitlichen Schalter kann jeweils noch eingestellt werden, ob es sich um ein PAL- oder NTSC-Modul handelt oder ob ein Spezialchip (SFX oder DSP) auf der Cartridge vorhanden ist. In 90 Prozent aller Fälle hat man damit Erfolg. Wurde jedoch nicht nur der Sicherheitschip abgefragt, sondern auch noch die richtige Hertz-Zahl mit einer Zeitschleife ermittelt, greift ein einfacher Adapter nicht mehr. Hier helfen nur die Anschaffung eines Original-US- oder Japan-SNES oder (Achtung: Sensation!) der Griff zum Lötkolben.

SNES UPGRADE KIT

Super NES, 75 DM, Hersteller: **Arjay Games**, 50668 Köln, Muster von: **Hersteller**.

Alternativ zur Adapterlösung bietet die Kölner Firma Arjay auch den Umbau auf NTSC-Frequenz an. Für 99 DM muß sich der ambitionierte Spieler ca. eine Woche von seiner Konsole trennen, das Teil nach Köln schicken und abwarten. Wenn das Gerät zurückkommt, befindet sich ein Schalter mehr an der Konsole, und man kann zwischen 50 und 60 Hertz hin- und herschalten.

Wenn man nun ein neues Modul bekommt und die allseits beliebte "This Game Pak is not designed for your Console"-Meldung erscheint, legt man den Schalter um, drückt einmal auf die Reset-Taste, und schon ist man im Spiel. So muß es funktionieren!

Das Umgehen der Sperre ist jedoch nicht der einzige Vorteil, den der Umbau mit sich bringt. Die Spiele laufen definitiv 20 Prozent schneller, egal ob es nun NTSC- oder PAL-Games sind. Bei Anschluß über Scart-Buchse und RGB-Kabel entfallen zusätzlich noch die beiden schwarzen Balken ober- und unterhalb des Screens. Die Spiele und deren Helden sehen auf einmal ganz anders aus. Bei mir funktioniert das Ganze sogar ohne weitere Eingriffe über das Antennenkabel mit meinem 13 Jahre alten Grundig-Teevau. Sen-sa-tio-nell!

Wer des Schraubens und Lötens kundig ist und keine Angst vor SMDs hat, kann den Umbau auch selbst wagen und 25 Mark sowie die Wartezeit sparen. Dazu ordert man sich den Umbausatz, der aus einem kleinen Kästchen, einem Schalter, einer Sicherung und einem Kupferrohr besteht. Mit Hilfe des Kupferrohrs, einiger Mühe und einem Akkuschrauber lassen sich die seltsamen Nintendo-Gehäuseschrauben entfernen und sämtliche Garantieansprüche zum Teufel jagen. Danach gilt es, drei mikroskopische Chipbeinchen von der Platine abzulöten und hochzubiegen, sie mit dem Schalter und dem Kästchen zu verbinden und alles wieder zusammenzubauen. Die zusätzliche, handelsübliche Schmelzsicherung kann man gleich statt des merkwürdigen Nintendo-Spezialteils einsetzen und ist dann vor unliebsamen Überraschungen sicher.

Der ganze Umbau hat bei mir ca. eine halbe Stunde gedauert und wurde mit einer Lupe und einer ERSA-30W-Hobby-Lötaxt vorgenommen – Werkzeug, das sich in jeder heimischen Bastelkiste finden lassen sollte. Wer gleich noch die Rundung im Plastikdeckel der Konsole wegfeilt, hat in Zukunft unbegrenzten Zugriff auf die ganze Welt der SNES-Module.

Wie gesagt, sind die genannten Produkte nicht von Nintendo lizenziert, aber auch nicht illegal. Der Spielekonzern muß sich damit abfinden und kann allerhöchstens Garantieansprüche streitig machen. Nachdem sich die Weltmärkte mittels GATT-Abkommen redlich darum bemühen, Kopfgrenzen abzubauen, ist es vielleicht auch bei den Herstellern und Konzernen mal an der Zeit, über Export- und Import-Hindernisse nachzudenken.

Angetastet

GAMES MASTER BOARD

PC, 298 DM, Hersteller: **KATT**, USA, Muster von: **Data Consult**, 76131 Karlsruhe.

Je besser der Simulator, desto komplizierter die Tastaturbelegung. Diese alte Bauernweisheit hat bis in die heutigen Tage ihre Gültigkeit behalten. Wer schon mal versucht hat, Tornado, T.F.X. oder Falcon zu fliegen, weiß, daß der Realismus da aufhört, wo der Spieler seine Eingaben macht. Oder glaubt jemand ernsthaft, ein Jet-Pilot würde in seiner Milliarden-Mark-Kiste eine MFII-Tastatur auf den Knien balancieren und die Bordbewaffnung mit <Strg-Alt-Shift-Backspace> umschalten?

Wer Flugis liebt, weiß, was ich leide. Ehrlich: Mir machen die Teile auch einen Riesenspaß, aber ich scheitere immer wieder beim Herausfinden der richtigen Tastenkombination, wenn's gerade brenzlig wird.

Die **KATT** (Keyboards and Terminal Technology) hat sich jetzt dieser Problematik angenommen. Mit dem **Games Master Keyboard** sollen umständliche Greifprozeduren abgeschafft, und Redakteuren mit Kurzeitgedächtnisausfällen soll der Weg zum letzten Level geebnet werden. Der Erfolg dieser Bemühungen ist jedoch eher mäßiger Natur.

Das Games Master Keyboard entspricht vom Format her ungefähr den alten PC-Tastaturen ohne obenliegende Funktionstastenleiste. Anstelle der zahlreichen kleinen Tasten gibt es jedoch eine Folie mit kleinen Beulen, die knacken, wenn man draufdrückt. Über einen sinnreichen Mechanismus können vorbedruckte Folien in das Gehäuse eingeschoben werden. Danach wird die Codenummer, die sich auf der Folie befindet, über eine Nummerntastatur eingetippt, und schon kann man losdüsen.



▲ *Was auf dem Bild so toll aussieht, entpuppt sich im Test als Folie mit Beulen*

Hört sich das Ganze vom Prinzip her toll an, so hat die Sache doch eine ganze Menge Haken, die sich eigentlich hätten vermeiden lassen. Zum ersten ist die ganze Einheit ein wenig "wabbelig" geraten und macht nicht den Eindruck, als würde sie länger als ein halbes Jahr funktionieren. Die Verriegelung der Einschubmatten hat noch nicht mal den Test überstanden. Dummerweise läßt sich auch keine normale Tastatur durchschleifen, so daß man entweder jedesmal umstöpseln muß, wenn man wieder die normale Tastatur braucht, oder einen Keyboardumschalter für teures Geld erwerben darf. Na, ja! An der Unterseite des Keyboards befindet sich ein Schacht, in dem Eproms für neue Tastaturlayouts untergebracht werden können – so sie denn vom Distributor zu kaufen sind. Auch hier wäre ein kleiner Editor mit Batteriepufferung der klügere Weg gewesen, allerdings dann ohne die Margen aus dem Zubehörgeschäft. Last not least ist das ganze Ding viel zu teuer. Satte 300 DM muß man für das Basissystem mit sechs Schablonen abdrücken. Jede weitere Folie schlägt noch mal mit 35 DM zu Buche, und was Upgrade-Eproms kosten, steht noch in den Sternen. Da ist man mit dem Thrustmaster-Joysticksystem doch wesentlich besser bedient, auch wenn das noch ein bißchen teurer ist. Dafür hat man aber ein realistisches Cockpit-Feeling und eine Verarbeitung, die militärischen Ansprüchen genügt. Die Tastatur dagegen ist zwar ein netter Versuch, aber leider in die Hose gegangen.



"Im Kern eine gute Idee, die jedoch an einem völlig miserablen Preis-/Leistungsverhältnis scheitert"



Wer hat an der Uhr gedreht? Das würden die Jungs vom Temporalen Protektorat gerne wissen. Waren's die bösen Aliens, oder war's eine irdische Verbrecherorganisation? Am besten, man guckt mal höchstpersönlich nach.

JOURNEYMAN PROJECT

PC (Windows 3.1), **149,95 DM**, Hersteller: **Presto Studios**, USA, Muster von: **Gametek**, England.



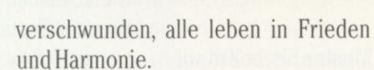
WANN BIN ICH?

Caldoria im Frühling 2318. Die Welt lebt im Frieden, die großen Kriege des einundzwanzigsten Jahrhunderts sind vergessen. Seit der Einigung der Menschheit im Jahr 2117 sind Verbrechen, Kriege und Waffen völlig verschwunden, alle leben in Frieden und Harmonie.

▶ *Keinen Spielraum für Termine? Kauf Dir doch 'ne Zeitmaschine*



◀ *Guten Morgen, ich bin Ihr persönlicher Killer-Robot für heute*



Das letzte richtig aufregende Ereignis war die Entdeckung eines Alien-Raumschiffs im Jahr 2185. Damals wurde gerade die Marskolonie Morimote gebaut. Keine 123 Jahre später kam es dann auch zum ersten echten Kontakt mit den Aliens, die sich selbst Cyrollianer nennen. Die raumfahrende Rasse besuchte damals die Erde, um die Staatsoberhäupter davon zu überzeugen, daß sie sich einer interstellaren Allianz anschließen sollten. Als Probezeit wurden zehn Jahre vereinbart, nach deren Ablauf die Aliens wieder auftauchen wollten, um abzuchecken, ob die Menschheit auch die nötige Reife hat.

Während der Wartezeit gelang es irdischen Tüftlern, eine Zeitmaschine zu basteln. Relativ schnell erkannten die Verantwortlichen das zerstörerische Potential, das in dieser Erfindung steckte. Wer die Zeitmaschine hatte, konnte den Lauf der Geschichte ändern. Also wurde eine Sicherheitsorganisation mit dem Zweck gegründet, die einzige existierende Zeitmaschine zu bewachen und eventuelle Zeitverbrechen mit speziell geschulten und ausgerüsteten Zeitagenten zu unterbinden.

Doch just im Frühling 2318, dem Jahr, in dem die Aliens nach dem Rechten schauen wollten, knallt es in Caldoria. Irgendwer hat die Zeitmaschine illegalerweise in Betrieb genommen und treibt sich jetzt irgendwo in der Vergangenheit rum, was natürlich recht schädlich für das momentane Raum-Zeit-Kontinuum ist.

Nimm Dir Zeit

Wie nicht anders zu erwarten, kommt hier der Spieler in die Story. Genausowenig dürfte es überraschen, daß man der Topagent des Temporalen Protektorats ist und ebenso selbstverständlich mit der alleinigen Lösung des Falls beauftragt wird.

Die Geschichte fängt in einem Bett an – also da, wo gute Agentenstories normalerweise aufhören. Ein unbarmherziger Wecker mit kombiniertem Bildtelefon (würde ich mir nie kaufen) klingelt den Spieler aus den Träumen und teilt ihm mit, daß er sich innerhalb von zehn Minuten beim Annex des Temporalen Protektorats (im folgenden TP genannt) einfinden soll. Bevor ein TP-Agent irgend etwas anderes macht, setzt er erst mal seine Brille auf. Das Wunderwerk modernster Mikroelektronik funktioniert praktischerweise als komplettes Adventureinterface mit Zwischenspeichern, Kommunikationseinrichtungen und einer kompletten Inventoryverwaltung.

Danach ist der TP-Agent fertig für den Tagesablauf und kann versuchen, den Weg aus seiner Wohnung zu finden und sich danach zum Annex zu begeben. Das ist in zehn Minuten nur dann zu bewältigen, wenn man sich in seiner Wohnung und in Caldoria auskennt wie in der klassischen Westentasche. Neben diversen Orientierungsproblemen warten auch noch eine ganze Menge Rätsel und bis an die Zähne bewaffnete Killerandroiden auf den Spieler, was den Zeitplan ein wenig aufmischt.

Hat man es endlich geschafft, zum TP durchzukommen, gilt es zunächst einmal herauszufinden, an welchem Zeitpunkt der Erdgeschichte eine Änderung stattgefunden hat. Das ist gar nicht so einfach. Im Annex existiert eine umfangreiche Datenbank mit massig Memory-Disks, die alle wichtigen Daten über eine Zeitzone enthalten. Wurde in der Vergangenheit irgendein Ereignis verändert, so ändert sich automatisch auch der Datenbestand auf den Disks.

Bei der Gründung des TP wurden Kopien der Memory-Disks in den entsprechenden Zeitzonen versteckt. Da sich diese "Backups" zeitlich gesehen vor der Änderung befinden, muß ein Zeitagent nur das Backup in der Vergangen-





heit mit dem Original aus der Gegenwart vergleichen, um eventuelle Umprogrammierungen des Zeitflusses aufzuspüren und diese anschließend gleich wieder zu verhindern.

Hört sich nach einem komplizierten Verfahren an? Zeitparadoxa sind eine



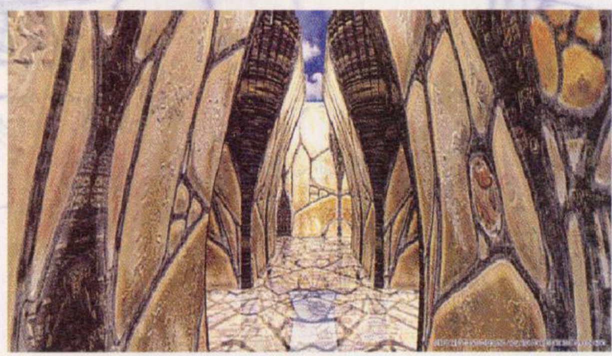
▲ *Mein letzter Wille, 'ne Telekom-Brille*

komplizierte Sache, aber das obengenannte Verfahren hält zumindest einer oberflächlichen Logikprüfung stand.

Just in Time

Ist eine Zeitzone ordnungsgemäß restauriert, gibt's Punkte. Je nachdem, wie oft man die Zeitzone besuchen mußte, um die Probleme zu lösen und wieviel Energie man noch übrig hat, kommt man der Lösung einen Schritt näher und kann sich mit größeren Reserven an die nächste Zeitzone machen. Gelang es gar, drohende Kriege oder Revolten zu verhindern, gibt es noch einen speziellen Gandhi-Bonus. Der Spieler bewegt sich durch ein Multimedia-Ambiente, wie man es bisher nur aus Filmen von Ridley Scott, George Lucas oder Walter Hill kannte. Alles ist mit unheimlichem Aufwand durchgestylt worden. Ob es sich nun um das zukunftsorientierte Design des Aschenbechers oder die komplette fliegende Stadt Caldoria handelt, hier haben Leute gearbeitet, die ihre Sci-Fi-Klassiker kennen.

Das Gameplay beschränkt sich jedoch auf altergebrachte Hausmannskost. Man rennt durch Gänge, sammelt Gegenstände oder Upgrade-Chips für die Datenbrille ein. Ab und zu gibt es Rätsel zu knacken oder gar Feinde, die in einer Actionsequenz fertiggemacht werden müssen. Der Rest ist Bibliothekarsarbeit und Freude an der abgefahrenen Aufmachung des Games. Sound, Grafik und Ausführung stehen wie eine Eins. Jeder, der auf FX und aufwendige Kinoproduktionen steht, sollte das Teil haben. Allerdings braucht man Windows und eine ganze Menge High-End-Hardware drumherum, um das Ganze laufen zu lassen. Ohne ordentlich Speicher, Megahertz und ein schnelles CD-Laufwerk sind die Ladezeiten tödlich. Allerdings ist das Ding auch ein echter Meilenstein bei den Multimedia-Games. Auf jeden Fall einmal ansehen!



▲ *Ein Ambiente wie in 'ner Eisdiele*



HELL CAB

PC (386/20, Windows 3.1, 3 MB RAM, SVGA, Maus, MPC-kompatible Soundkarte), **ca. 170 DM**, Hersteller: **Time Warner**, USA, Muster von: **Die Cassette**.



Es gibt ja schon seltsame Sachen. Da kommst Du nichtsahnend in New York an, und ein netter Taxifahrer bietet Dir an, Dich ein bißchen durch die Stadt zu kutschieren. Aber warum hat der Typ so seltsam rote Augen?

Hell Cab entpuppt sich als ein sehr seltsames Adventure, denn hier mußt Du keine Monster umnieten (jedenfalls nicht direkt) oder Bösewichter vertrimmen, nein, hier geht es um Dein Seelenheil. Du hast völlig richtig gelesen: Auf der Fahrt mit dem Höllentaxi mußt Du zusehen, daß Deine kleine Seele keinen allzu großen Schaden nimmt. Abzulesen ist Dein Zustand auf dem Soul-O-Meter, das Dir auch anzeigt, wie viele Versuche Du noch hast und wie hoch Deine Rechnung bei dem seltsamen Taxifahrer schon ist.

Raoul heißt der komische Typ, der Dir den Sightseeing-Trip durch New York aufgeschwatzt hat. Er ist ein echter Hell Driver, der Dir eine Fahrt durch Raum und Zeit beschert, die Du so schnell nicht vergessen wirst. Für Dein Geld kriegst Du echt was geboten: Wolltest Du nicht schon immer mal in einer römischen Arena stehen, umgeben von lauter toten Gladiatoren? Oder steht Dir der Sinn eher nach den Schützengräben von Verdun? Vielleicht ein wenig prähistorischer Dschungel gefällig? Zu tun hast Du reichlich, und die Rätsel bzw. Aufgaben sind oft nicht gerade einfach zu lösen. Das Taxi darfst Du aber trotzdem nie zu lange warten lassen, denn auch bei reinen Wartezeiten tickt das Taxameter munter vor sich hin. Deine Hardware muß ziemlich hohen Ansprüchen genügen, was den Speicher anbelangt, aber dafür kriegst Du optisch und akustisch eine ganze Menge geboten. Deine Ohren umschmeichelt schicker bis fetziger Sound, und Deine Augen werden oft mit digitalisierten, allerdings kaum animierten Grafiken verwöhnt. Wenn Du Dich erst einmal an die etwas schwer verdauliche seltsame Story mit dem leicht moralischen Touch (don't touch that girl!) gewöhnt hast, kann das Game auch richtig Spaß machen.

Ave, Caesar, morituri te salutant ▶

◀ *Wer ist der geheimnisvolle Fahrer?*



Amiga CD32

Quick-Blick

Das Angebot für das Amiga CD32 wächst. Wieder sind etliche Silberscheiben aufgetaucht, die Spiele für die Commodore-Konsole enthalten. Darunter befinden sich aber fast ausnahmslos Oldies, die eine Neuauflage enthalten. Wir haben uns einige Spiele für einen Schnellüberblick herausgesucht.

SENSIBLE SOCCER

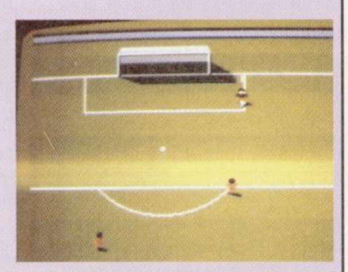
69,95 DM, Hersteller: **Sensible Software**, England, Muster von: **Die Cassette**.



Mein Lieblings-Fußballspiel ist jetzt auch auf dem Amiga CD32 erhältlich. **Sensible Soccer** von Sensible Software ist eines der wenigen Fußball-Games, die wenig Wert auf das Managen eines Vereins legen, dafür aber richtig schöne Fußball-Action zeigen.

Gedacht für einen bis zwei Spieler, läßt man hier verschiedene europäische Mannschaften (Länder oder Städte) gegeneinander antreten. Dabei gibt es mehrere Möglichkeiten, darunter eine komplette UEFA-Cup-Meisterschaft. Natürlich lassen sich Spieler und Mannschaften nach eigenem Gutdünken verändern, die Spieler lassen sich positionieren.

Richtig ab geht es erst im Stadion. Da wird ein Fußball gespielt, von dem sich so manche Bundesligamannschaft eine Scheibe abschneiden könnte. Man sieht beide Mannschaften aus der Vogelperspektive von schräg oben, die Spieler "am Ball" werden angezeigt und müssen per Joypad gelenkt werden. Die Animationen sind dermaßen gut, daß selbst Pässe mit angewinkelter Flugbahn des Balls kein Problem sind. Und schnell ist das Spiel – so schnell, daß man keine Atempause bekommt. Die Spieldauer kann zwischen drei und zehn Minuten festgelegt werden. Wer als Amiga-CD32-Besitzer bisher nicht viel von Fußball-Games gehalten hat, sollte sich Sensible Soccer auf jeden Fall mal anschauen. Trotz der etwas gewöhnungsbedürftigen Steuerung durch das Joypad ist Sensible Soccer absolut top. Zwar ist das Game schon etwas älter – die erste Amiga-Version erschien vor etwas mehr als einem Jahr – doch merkt man das dem Spiel nicht an.



▲ *Fußball 1: Die Jungs spielen nicht sensibel...*



ARABIAN NIGHTS

49,95 DM, Hersteller: **Krisalis**, England, Muster von: **Bomico**.



Vor langer, langer Zeit gab es unter anderem für den C64 ein kleines, feines Spielchen namens **Arabian Nights**. Die Story: Ein kleiner, netter Orientalenjunge sollte des Kalifen Prinzessin entführt haben und wurde in den Kerker gesperrt. Er mußte sich befreien und der Prinzessin helfen, auf daß sie heiraten konnten und lauter kleine Aladdins bekamen (Ähnlichkeiten mit einem entsprechenden Film sind rein zufällig!). Und dieser kleine Ersatz-Aladdin – er nennt sich Sindbad Jr. – taucht nun auf dem Amiga CD32 wieder auf.

Zuerst hatte ich eine böse Vermutung: Sollte mir etwa gleich der Sound des SID entgegendudeln und die Grafik-Hardware der Konsole zum VID mutieren? Nein, weit gefehlt! Krisalis hat das Wunder vollbracht und aus einem alten, guten Game ein neues, wunderbares Spiel gemacht. Was da an Grafik und Sound (teilweise von CD) kommt, dürfte dem Amiga CD32 wesentlich gerechter werden als so vieles andere vorher.

Man steuert Sindbad Jr. mit dem Joypad durch die Gegend, läßt ihn über Plattformen hüpfen, springen, hangeln und bekommt Rätsel gestellt. So kann man zum Beispiel nur dann durch Türen, wenn man bestimmte Aufgaben für andere Spielfiguren gelöst und von ihnen dafür die Schlüssel erhalten hat. Von allen Jump'n'Runs auf der Amiga-Konsole hat mir Arabian Nights bisher am besten gefallen. Für die witzige Grafik, den guten Sound und das tolle Gameplay gibt's deshalb auch die fast volle Punktzahl.



▲ *Oma hat sich heißgestrickt*



JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL

49,95 DM, Hersteller: **Krisalis**, England, Muster von: **Bomico**.

Mit **John Barnes European Football** ist ein zweites Fußball-Game fürs CD32 erschienen, das den Hobby-Kickern Freude bereiten soll. Auch hier liegt der Schwerpunkt beim Spiel, natürlich können gleichfalls Änderungen an der Mannschaftsaufstellung und der Strategie vorgenommen werden.

Während Sensible Soccer das Spiel aus der Vogelperspektive zeigt, bringt John Barnes – neben seinem Hauptdarsteller, einem bekannten englischen Fußballer – das Spiel durch eine Arcade-mäßige Darstellung auf den Bildschirm. Das heißt, man sieht die Mannschaft und den Spieler "am Ball" schräg von der Seite. Entscheiden kann man, ob der einzelne Spieler (Barnes) gelenkt werden soll, dann wird der Rest der Mannschaft auch vom Computer übernommen, oder ob man nach Sensible-Art jeden aktuellen Fußballer übernehmen will. John Barnes ist ebenfalls eine Umsetzung von den "Normal-Amigas". Im Gegensatz zu Sensible erscheint der Spielablauf doch etwas stockender, auch sind die Aktionen nicht so rasant wie beim Mitbewerber. Trotzdem ist John Barnes ein Spiel, das man sich anschauen sollte, wenn man Sport-Games mag.

▲ *Fußball 2: John Barnes kickt mit*





Mann, geht die ran!

Wie, was, leichtgeschürzte Mädels gibt es nur in Mangas bzw. japanischen Spielen? Frankreichs Software-Schmieden haben diesbezüglich ebenfalls etliches zu bieten, allen voran jetzt LORICIEL, und das sogar auf Multimedia-CD.

ENTITY

PC, Hersteller: **Loriciel**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Ein gar gräßlich fieses Wesen, kurz und bündig **Entity** genannt, hat es mal wieder mit Klauen, Reißzahn und Laserauge auf das Wohl des Universums abgesehen. Zum Glück für besagtes Universum gibt es aber einen wachsamen Gott oder Obermagier, der genau weiß, wo sich der einsame Retter der Mensch- und anderer -heiten herumtreibt: Milchstraße hinten links, Planet Erde, grüne Wiese – der lauschige Spaziergang einer Dame in knackigen Jeans und knapper Bluse wird jäh durch Blitz, Donner und eine väterliche Geistererscheinung unterbrochen.

Ein paar markige erklärende Worte zum Sachverhalt bringen die Heldin in spe schnell auf den richtigen Kurs. Viel zu sagen hat das Mädel in der Sache ohnehin nicht, denn schließlich muß ein Oberfiesling niedergemacht werden, und die Zeit drängt. Die Heldin wird also kurzerhand durchs Universum in eine von fünf Zeitzonen geschleudert, in der sie ihre Hüpf-, Schieß- und Kletterkünste unter Beweis stellen muß.

Auf dem Weg in diese prähistorische Welt verliert sie allerdings ihre Klamotten und muß nun in einer knappst bemessenen Ledermontur durch die Lande turnen. Leider lenkt ihr durchaus netter Anblick die vielen Monster nicht ab, die es von allen Seiten auf sie abgesehen haben. Ergo kommen Heldis heiße Händchen zum Einsatz, mit denen sie kräftige Blitze verschleudern kann. Viele Extras peppen ihre Feuerkraft zusätzlich auf, einige lassen sie unverwundbar werden, wieder andere verleihen ihr die Gabe, wie ein Vogel durch die Lüfte zu schweben. Gut versteckte Geheimnisse gibt es reichlich zu entdecken, magische Treppen sind zu aktivieren und Monster en masse zu meucheln.



▲ Auch morgen noch kraftvoll zubeißen!

▲ Man hüte sich vor Spinnereien!

Vom Spielablauf her hebt sich sich Entity also nicht allzusehr von anderen Jump'n'Runs ab. Auch unterscheidet sich die gerade fertiggestellte PC-Version von der bereits vor einem Jahr erschienenen Amiga-Version auf weiten Strecken nur äußerst unwesentlich – das heißt, daß auch hier das Mittelmaß nicht überschritten wird.

Auf der CD sieht das Ganze jedoch schon anders aus. Schön ist hier vor allem die MPEG-Version, die alle Register der Multimedia-Fähigkeiten einbezieht. Das Spiel als solches ändert sich vom Ablauf her natürlich nur unwesentlich; es wird aber mit Videosequenzen schick aufgepeppt und gewinnt damit eine völlig neue Dimension. Einen ersten Eindruck können Euch die Bilder vermitteln.

▲ Sag nicht nochmal "Kleiner" zu mir!

Während der für die Videosequenzen nötigen Filmaufnahmen, die in den Wäldern um Paris herum stattfanden, wurden übrigens ganze Straßen lahmgelegt – sowohl von der Polizei als auch von den vielen Schaulustigen, wobei nicht herauszubekommen war, ob die Leute wegen des dressierten Falkens oder wegen der (frierenden) blonden Schönheit so fasziniert waren.

Mein Tip: Wenn Ihr nicht absolut dringend und sofort ein neues Game haben wollt, dann wartet noch den einen Monat, bis die MPEG-Version offiziell erscheint. Sonst entgeht Euch eine Menge Spaß – und Streß, denn Entity gehört nicht zu der einfachsten Sorte.



Bunt gemischt

Die Masse macht's...

"Compilation, Compilation" heißt auch diesmal wieder das Schlagwort in der CD-ROM-Rubrik. Und deshalb ein dreifach donnerndes "Hurra", denn hier bietet sich so ziemlich die einzige Gelegenheit, bei der Eure Kohle immer mehr statt weniger wert wird. Deshalb weiter so, liebe Hersteller, wir werden es Euch danken!

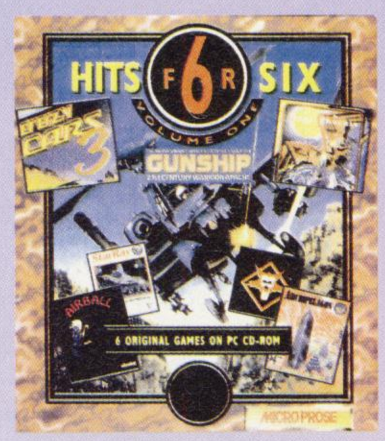
HITS FOR SIX Volumes 1-5

PC, jeweils ca. 80 DM, Hersteller: **Prism Leisure Corporation**, England, Muster von: **Prism Leisure**, 59494 Soest.

Viele Spiele für wenig Geld bieten die mittlerweile fünf Ausgaben von **Hits for Six.** Natürlich könnt Ihr für 80 Märker nicht gerade die sechs allerneuesten und heißesten Games erwarten – wer sich allerdings gerade erst ein Spielarchiv aufbauen will, kann bei diesen Compilations nicht danebengreifen.

In jeder Packung erhaltet Ihr eine bunte Mischung aus allen möglichen Genres, darunter mindestens ein Topgame, das allein schon den Preis rechtfertigt. Die meisten Progs dürftet Ihr durch die Reviews in der ASM bereits kennen, ein paar unbekannte Titel sorgen für einen gewissen Überraschungseffekt, die eingedeutschte Anleitung für Heiterkeit. Allerdings darf nicht übersehen werden, daß es sich hier um 1:1-Umsetzungen der (zumeist schon etwas älteren) Originalspiele handelt – ohne jegliche Erweiterungen in Hinsicht auf die speziellen Möglichkeiten, die das Medium CD-ROM nun einmal bietet. Und was wird geboten?

Volume 1: F-19 Stealth Fighter, Titus the Fox, Grand Prix Master, Stargoose, Satan, Chicago 90;



▲ *Hits for Six, Volume 1*

Volume 2: F-15 II Strike Eagle, The Blues Brothers, Eye of Horus, Highway Patrol II, Hammer Boy, Hotshot;

Volume 3: Gunship, Crazy Cars 3, Star Ray, Airball, Mega Phoenix, Archipelagos;

Volume 4: M1 Tank Platoon, F-14 Tomcat, Pentys, Las Vegas Slots & Cards, BattleTech – The Crescent Hawk's Inception, Scrylis;

Volume 5: BattleTech II – The Crescent Hawk's Revenge, Flashy Cars, Mondu's Fight Palace, Ghostbusters II, Knights of the Sky, Time Bandit.

TRIPLE ACTION Volumes 1-5

PC, jeweils ca. 70 DM, Hersteller: **Prism Leisure Corporation**, England, Muster von: **Prism Leisure**, 59494 Soest.

Etwas seltsam mutet die Tatsache an, daß Ihr für die jeweils drei Games in der **Triple Action**-Serie nur zehn Mark weniger hinblättern sollt als für sechs Spiele bei den "Hits for Six". Besonders erstaunlich deshalb, weil es sich mehr oder minder um die gleichen Games handelt. Die Preise variieren übrigens je nach Anbieter um bis zu 40 DM! Macht Euch darüber mal Eure eigenen Gedanken. Hier sind die Titel:

Volume 1: F-14 Tomcat, Hammer Boy, Flashy Cars;

Volume 2: BattleTech II – The Crescent Hawk's Revenge, Scrylis, Mega Phoenix;

Volume 3: Targhan, Titus the Fox, Ghostbusters II;

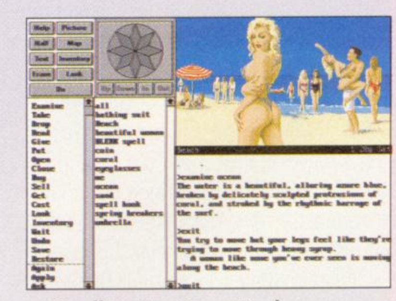
Volume 4: The Blues Brothers, Maya, Satan;

Volume 5: Crazy Cars 3, Grand Prix Master, BattleTech – The Crescent Hawk's Inception.

SPELLCASTING PARTY PACK

PC (286/12, Festplatte; unterst. VGA, VESA-kompatibles SVGA, SoundBlaster, AdLib, Roland, RealSound, Maus), **100 DM,** Hersteller: **Legend/Accolade**, USA, Muster von: **Accolade**, England.

Das grenzt ja an Zauberei: Alle drei Spellcasting-Adventures auf einer CD! **Sorcerers Get all the Girls** war das erste Abenteuer von Zauberlehrling Ernie Eaglebeak, der an der Sorcerer University seine ersten Lorbeeren als Zauberer und seine ersten Erfahrungen mit Mädels sammelte. Das Adventure wurde damals in der ASM 3/91 mit einem Hitstern verziert. **The Sorcerer's Appliance** ereilte zehn Monate später dasselbe Schicksal, und nur der in der ASM 12/92 besprochene dritte Teil **Spring Break** schrammte an der Auszeichnung vorbei. Das alles liegt jetzt schon einige Zeit zurück, aber die mit netter Grafik (Teil 1 & 2 nur EGA) aufwartenden textlastigen Adventures können Leuten, die sehr gut Englisch sprechen, auch heute noch Spaß machen, denn der Unterhaltungswert ist unvermindert hoch – wenn auch die Programme in technischer Hinsicht inzwischen etwas überholt scheinen.



▲ *Spellcasting Party Pack*

CYBERWORLDS

PC, ca. 130 DM, Hersteller: **On-Line Entertainment**, England, Muster von: **Die Cassette**.

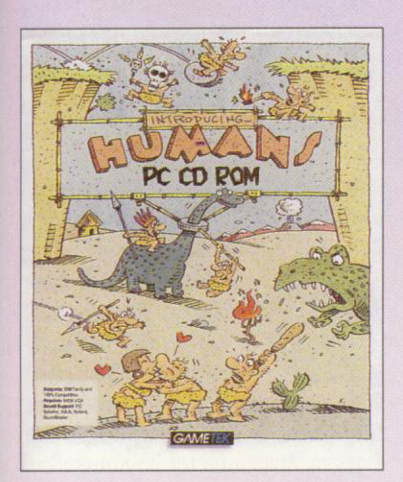
Einen etwas tieferen Griff in Euren Geldbeutel erfordert **Cyberworlds**, eine Compilation-CD, auf der Ihr drei sehr unterschiedliche Programme findet. **Cyberchess** stammt von *The Software Toolworks*, ist ein recht angenehm zu spielendes Schachprogramm, das Euch per Modem auch gegen einen Freund antre-

ten läßt. Sehr spielstark ist auch **Global Effect** von Millennium. Hier könnt Ihr Eure Talente beim Aufbau von Zivilisationen testen – wobei die Effekte, die Eure Aktionen auf die Umwelt haben, von gravierender Wichtigkeit sind. Das schwächste Programm dieser Sammlung ist das On-Line-eigene **Air Warrior**, wo bis zu 40 Leute gleichzeitig über den Himmel düsen dürfen. Spaß macht's aber trotzdem nicht allzusehr. Keine Compilation, die Ihr unbedingt im Schrank haben müßt.

Die Evolution nimmt unaufhaltsam ihren Lauf. Nachdem die ersten "Menschen" hierzulande noch unter dem Mirage-Label zwecks Hitstern-Erlangung in der ASM 7/92 den Speer erfanden, das Feuer zähmten und die ersten Zaubersprüche lernten, haben sie jetzt einen weiteren gewaltigen Sprung nach vorne gemacht. Zusammen mit ihren Jurassic-Levels treiben sie ihr Unwesen nun ungehindert auch auf der silbernen Scheibe und machen dort genauso viel Spaß wie auf der Floppy. Der Preis für diesen Fortschritt ist allerdings ganz schön happig. Deshalb sollten nur diejenigen unter Euch, die noch keine Humans im Regal herumturnen haben, sich zum folgenschweren Entschluß durchringen und ihre Briefmarkensammlung versilbern. Dafür bekommt Ihr dann aber ein Denk- und Knobelspiel, das den Lemmingen durchaus Konkurrenz machen kann und für viele Spielstunden sorgt.

HUMANS

PC (VGA; unterst. AdLib, Roland, SoundBlaster, Joystick), **ca. 110 DM**, Hersteller: **GameTek**, England, Muster von: **Rushware**.



▲ *Humans*

So viel zum Thema Compilations in dieser Ausgabe. Neue "Einzelkämpfer" auf CD gibt es diesmal natürlich auch wieder, und die Bandbreite ist gewaltig. Wie wär's denn mal mit etwas Sport?

Daß die Jungs bei SSI ganz schön fit sind, wissen wir ja alle. Aber nicht nur auf dem Sektor Rollenspiele (das neueste diesbezügliche Werk heißt "Dungeon Hack", ist absolute Sahne und ein Muß für Dungeon-Freaks!) werden unsere Compis von ihnen verwöhnt. Auch Sportsfreunde, die ihrer Leidenschaft lieber geruhsam vor dem Monitor nachgehen, kommen auf ihre SSI-Kosten. Den amerikanischen Baseball-Star Tony La Russa (immerhin dreimal zum Liga-Manager des Jahres gewählt) kennen hierzulande zwar wohl die wenigsten, das ändert aber nichts an der Tatsache, daß die gleichnamige Baseball-Simulation etwas mehr Publicity verdient hätte.

TONY LA RUSSA BASEBALL II

PC (386/25, 4 MB RAM, VGA, MSCDEX ab 2.1; unterst. SoundBlaster, Pro Audio Spectrum, AdLib, Roland, Joystick, Maus), **ca. 120 DM**, Hersteller: **SSI**, USA, Muster von: **Rushware**.

Der Nachfolger zum eher mittelprächtigen, 1992 erschienenen Programm "Tony La Russa's Ultimate Baseball" wurde anscheinend von Grund auf neu konzipiert, hat sich schwerstens gemausert und grafisch wie spielerisch zugelegt. Sowohl Spieler-Charaktere als auch Statistiken gibt es reichlich. Wer sich mit Baseball auskennt, wird an diesem Programm nicht viel auszusetzen finden.

SEASON | MANAGER | UTILITIES

BOSTON VS. CALIFORNIA

	PITCHER	T	ERA	V		PITCHER	T	ERA	V
	YOUNG, CY	R	1.62	7		CHANCE, DEAN	R	1.65	10
	BATTING ORDER	B	AVG	P		BATTING ORDER	B	AVG	P
CF	LYNN, FRED	L	.333	11	LF	JOHNSON, ALEX	R	.329	9
RF	EVANS, DWIGHT	R	.305	10	2B	GRICH, BOBBY	R	.294	10
LF	WILLIAMS, TED	L	.406	12	1B	THOMPSON, JASON	L	.288	9
1B	YASTRZEMSKI, CA	L	.326	11	3B	DECINCES, DOUG	R	.301	10
SS	PETROCELLI, RICO	R	.297	11	RF	BONDS, BOBBY	R	.264	10
3B	STEPHENS, VERN	R	.290	10	CF	PEARSON, ALBIE	L	.304	7
2B	GOODMAN, BILLY	L	.354	9	SS	FREGOSI, JIM	R	.277	9
C	FERRELL, RICK	R	.312	9	C	RODGERS, BUCK	S	.258	6
P	YOUNG, CY	R	.209	1	P	CHANCE, DEAN	R	.079	1

BENCH | PITCHERS | PLAY BALL | PITCHERS | BENCH

▲ *Tony La Russa Baseball*

ADVANTAGE TENNIS

PC (386, 2 MB RAM, VGA, 1,6 MB auf Festplatte, Maus, MSCDEX ab Version 2.2; unterst. EMS, XMS, AdLib, SoundBlaster), ca. **100 DM**, Hersteller: **Infogrames**, Frankreich, Muster von: **Bomico**.

Und die Sportschau geht gleich weiter. Bei **Advantage Tennis** darfst Du Dich als Tenniscrack versuchen und auf drei verschiedenen Bodenarten Deinen Gegnern zeigen, wie rund der Ball ist. Natürlich haben auch Steffi oder Bobbele nicht sofort auf Platz Eins gestanden, deshalb werden Dir gratis noch zwei Nullen drangehängt. Damit ist Dir zumindest Platz 100 in der Weltrangliste schon mal sicher.

Du willst Karriere machen? Bitte schön, dann fang mal an zu trainieren. Schaukampf (gibt Geld) und Turnier (gibt Punkte) sind zwei wichtige Optionen, um Dein Talent zu zeigen. Gespielt wird sowohl unter DOS als auch unter Windows nach den internationalen Regeln. Nette Animationen, Spezialschläge und eine relativ problemlose Steuerung sollen für unterhaltsame Matches sorgen – der Grafik merkt man allerdings das Alter vom Ur-"Advantage" ganz schön an...

▲ *Advantage Tennis*

SINK OR SWIM

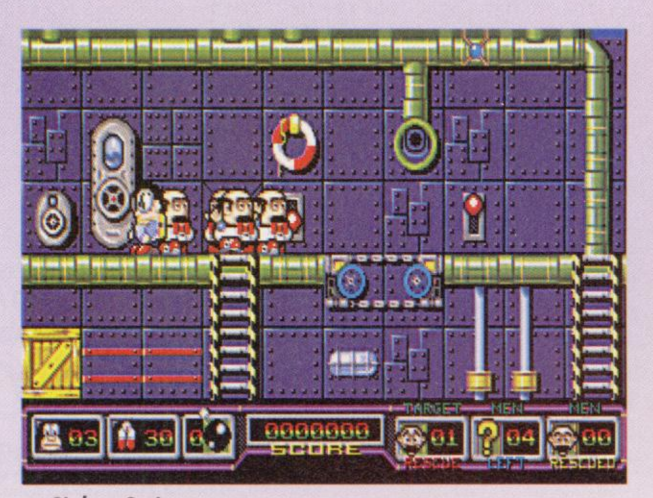
PC (VGA; unterst. Roland, AdLib, SoundBlaster, Joystick), **ca. 120 DM**, geplant für: **PC (ca. 80 DM)**, Hersteller: **Zeppelin**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Es waren einmal ein paar ziemlich dusselige Typen, die begaben sich auf eine Kreuzfahrt. Leider litt ihr Schiff unter dem Titanic-Syndrom, will sagen, es donnerte gegen einen Eisberg und machte sich auf, langsam aber sicher in den Tiefen des Meeres zu verschwinden. So weit, so schlecht.

Jetzt kommst Du ins Spiel. Dein Name ist Kevin Codner, Dein Hobby heißt Heldentaten, und Deinen Beruf hast Du bei der DLRG gelernt. Also stürzt Du Dich mitsamt Deinem U-Bötchen dem Schiff hinterher und versuchst, die Passagiere in Sicherheit zu bringen.

Die eigentliche Action läuft dann ziemlich lemmingmäßig ab, indem Du den blind durch die Gegend stolpernden Typen in jedem der vielen Levels den Weg zum Ausgang ebnest. Ein paar Extras wie Bömbchen, Rettungsboote oder raketenähnliche Sauerstoffflaschen sind dabei sinnvoll einzusetzen, genau wie Schalter, Förderbänder, Magnetlader etc. Nach jedem Level gibt es ein Paßwort. Das Game ist ganz witzig, aber nicht unbedingt ein Meilenstein in puncto Dauerspaß.

Die Diskettenversion von **Sink or Swim** ist nicht wesentlich anders, aber ca. 40 Märker billiger. Andererseits verzichtet die CD komplett darauf, irgendwelchen Platz auf der Festplatte zu beanspruchen.



▲ *Sink or Swim*

CAPITOL HILL

PC, (386DX/33, 4 MB RAM, 5 MB auf Festplatte, SVGA, Maus, Windows 3.1, MSCDEX 2.2.1), **ca. 120 DM**, geplant für: **Mac**, Hersteller: **The Software Toolworks**, England, Muster von: **Mindscape**, England.

Präsident der Vereinigten Staaten kann nur werden, wer in Amerika geboren wurde. Diese Karriere steht also den meisten von uns nicht offen. Aber was spricht eigentlich dagegen, Abgeordneter im Kongreß zu werden? Nichts. Vor allem dann nicht, wenn Du Dir (die nötige Hardware vorausgesetzt) das Programm **Capitol Hill** in den Compi holst. So könntest Du schon morgen damit anfangen, Deinen Aufstieg zum Sprecher des Hauses zu planen.

Ganz nebenbei erfährst Du auf Mausklick eine Menge über Wirtschaft, Geographie etc. und wie der amerikanische Kongreß eigentlich funktioniert. Neben den täglichen Aufgaben wie Telefonieren, Abstimmen oder Kontakt mit den Wählern halten darfst Du natürlich vor allem das Intrigieren nicht vergessen – schließlich willst Du ja Karriere machen.

Garniert wird das sehr informative Edutainment-Programm mit Filmausschnitten und Erzählungen. Eine deutsche Übersetzung ist allerdings weit und breit nicht



▲ *Capitol Hill*



Klein wie ein Bazillus

MICROCOSM

Amiga CD32, ca. 80 DM, geplant für: **Mega CD**, Hersteller: **Psygnosis**, England, Muster von: **Hersteller**.

Die Story ist nicht neu und wurde schon in verschiedenen Variationen verfilmt: Was passiert, wenn man auf Mikrobengröße geschrumpft in den Körper eines Menschen gelangen könnte? MICROCOSM für das Amiga CD32 zeigt es.

Auf einem fernen Planeten einer fernen Zukunft wetteifern zwei mächtige Firmenkonzerne um die Vorherrschaft und um Marktanteile. In diesem Durcheinander von Machtkampf, Korruption und Hinterlist finden Entführungen und andere Verbrechen statt. Aber es gibt auch wissenschaftliche Arbeit, die zum Teil groteske Züge annehmen kann. So wurde zum Beispiel ein Serum entwickelt, das Menschen auf die Größe einer Bakterie schrumpfen läßt. Damit ist es möglich, in die Blutbahn eines Patienten zu gelangen und Krankheitsherde nicht nur genauer zu lokalisieren, sondern auch gleich an Ort und Stelle zu eliminieren. Allerdings geschieht nicht immer alles zum Wohle des Patienten...

Microcosm von Psygnosis ist wohl das erste Spiel, das den Fähigkeiten des Amiga CD32 wirklich gerecht wird. Allerdings werden auch Besitzer eines Sega Mega Drive in den Genuß des Games kommen.

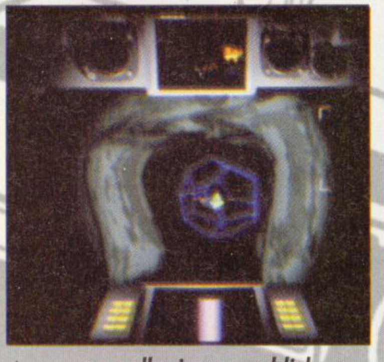
Nach dem Start beginnt Microcosm mit einem ausführlichen und gut gemachten Intro, das alle wichtigen Fakten des Spiels zeigt. Das Intro ist eine Kombination aus real fotografierten und digitalisierten sowie Rendering-Szenen. Realistische Szenen werden gezeigt, so das Kidnapping der Hauptperson, die mit dem Mikroserum versehen wird.

In der nächsten Szene sitzt man schon in einer Art Raumschiff, befindet sich aber im Inneren eines menschlichen Körpers. Microcosm ist ein Shoot'em Up; man kann sich also an allen zehn (mikroskopisch kleinen) Fingern abzählen, daß es nicht lange dauern wird, bis man es mit Angreifern zu tun bekommt.

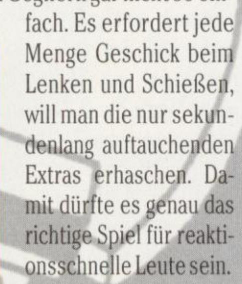
An Waffensystemen fehlt es dem kleinen "Blutbahnschiff" wahrlich nicht. Über ein Auswahlmenü am oberen Rand des Screens kann man sich aussuchen, welche Waffe man einsetzen will. Dazu drückt man nur eine der angegebenen Tasten auf dem Joypad. Angefangen wird allerdings nur mit einem Minimal-Laser; die anderen Waffen finden sich so nach und nach ein – je nachdem, was man abgeschossen hat.

Man glaubt gar nicht,...

Die Extrawaffen zu bekommen, ist wegen häufiger, nicht gewollter Berührung mit der "Wand" und den plötzlich auftauchenden Gegnern gar nicht so einfach. Es erfordert jede Menge Geschick beim Lenken und Schießen, will man die nur sekundenlang auftauchenden Extras erhaschen. Damit dürfte es genau das richtige Spiel für reaktionsschnelle Leute sein.



▲ *...was so alles im menschlichen Körper...*



Drei Leben hat man in jedem Hauptlevel, die jeweils in fünf Unterlevels unterteilt sind. Es ist wahrlich nicht leicht, am Leben zu bleiben. Jede Feind- oder Wandberührung zehrt an der eigenen Energie, die sich über eine Balkengrafik im Screen ablesen läßt. Mit jedem Level werden die Anforderungen härter – allerdings gibt es nach jedem Level ein Paßwort, so daß man nicht jedesmal von vorne beginnen muß. Aufpassen muß man allerdings schon, denn nicht alle Wege führen zum Ruhm. Manche Abzweigung taucht mitten im Flug auf und verlangt eine schnelle Entscheidung, in welche Richtung man nun fliegen will. Die richtige Wahl kann positive (mehr Extras) oder negative Folgen (der Gang wird immer enger, was den Flug unmöglich machen kann) haben.



▲ *...herumschwimmt und mit Kanonen schießt!*

Was sich so alles in einem Körper tummeln kann, ist schon toll. Da kommen einem die seltsamsten Lebensformen entgegen, aber auch miniaturisierte Raumschiffe wie das eigene bemühen sich, einem den Garaus zu machen. Da hilft also nur schießen, bis die Kanone glüht.

In einem Level muß man auf die Jagd nach einer Lebensform gehen, die mit Intelligenz und Cleverneß versucht, den Endpunkt zu erreichen. Gelingt einem das nicht, ist das Ende nicht nur für den Aufenthaltskörper ziemlich nah.

Microcosm basiert – man höre und staune – auf Bildschirmhintergründen, die von Silicon-Graphics-Maschinen produziert und auf Amiga-Format portiert wurden. Das Spiel sieht nicht nur edel aus, es spielt sich auch so. Zukünftige Amiga-CD32-Games müssen sich auf jeden Fall mit Microcosm messen lassen. Wer Microcosm auf der Commodore-Konsole sieht, wird sich wünschen, selbst eine zu besitzen – jede Wette darauf.

Die Sega-Mega-CD-Version ist bis auf die reduzierte Farbpalette von 32 Farben exakt das Gleiche. Geschwindigkeit, Spielbarkeit, Animation, digitalisierte Sequenzen und die gute Steuerung, das alles ist perfekt. ■

ddf/jb



MEGAHIT

Da wackelt der Vektor

Wer sagt denn, daß es nicht geht, auf dem Mega CD ein ebenso gutes Vektor-Baller-Epos wie Starwing zu basteln? – Öh, das soll ich gesagt haben? Na ja, man muß auch mal einen Irrtum zugeben, und was anderes bleibt mir gar nicht mehr übrig, denn ich habe Silpheed gesehen.

Im Jahr 3076 werden die irdischen Kolonien überraschend angegriffen. Nein, diesmal waren es nicht die bösen Aliens, sondern ein Terrorist mit dem Namen Zakarte, der das Greason-System in seine Gewalt brachte. Dieses sinnreiche Protonencomputersystem (Schrödingers Prozessor: Wenn man den in ein geschlossenes Computergehäuse einbaut, funktioniert er oder stürzt ab, aber erst, wenn man ihn braucht oder nicht.) steuert die kompletten Sicherheitseinrichtungen des Mutterplaneten Erde – unter anderem auch die vollautomatische Robot-Abfangjägerflotte.

Genau dieser Flotte bedient sich Zakarte, um die Kolonien anzugreifen. Die Überlebenden sind daraufhin natürlich ziemlich stinkig und sammeln alle ihre Streitkräfte zu einem Gegenangriff. Wie nicht anders zu erwarten, bestehen die gesammelten Streitkräfte aus insgesamt einem funktionsfähigen Kampfraumschiff. Für die muß erst einmal ein Pilot gefunden werden, der verrückt genug ist, so einen Selbstmörderjob zu versuchen. Wen nehmen wir denn da? Richtig geraten, da niemand so blöd ist, muß man das natürlich selber machen. Also, wie Marcus sagen würde: "Es sind 46 Lichtjahre bis zur Erde, wir haben ein halbes Päckchen Photontorpedos, es ist Nacht, und wir tragen Head-Up-Displays. Hit it!"

Rock'n'Roll

Durch insgesamt elf actiongeladene Levels erfolgt der Rücksturz zur Erde. Während die Silpheed (Ja, so heißt unser Raumschiff) zu Anfang des Spiels relativ mager bewaffnet ist und auch nur sechs Treffer mit den Schutzschilden abfangen kann, besteht doch die Möglichkeit, durch Einsammeln von Extras ein wenig Spacecraft-Customizing zu betreiben.

Wenn die Goodies immer schön eingesammelt werden, ballert das Gefährt schon nach kurzer Zeit in alle Himmelsrichtungen und steckt auch mal ein paar mehr Treffer weg. Das ist auch dringend notwendig, denn Gefahren lauern überall. Und wenn man sich mit einem intergalaktischen Terroristen samt autarker Raumflotte anlegt, wird's erst recht brenzlig. Von allen Seiten kommen Angreifer, die dem ambitionierten Helden ans Leder wollen.

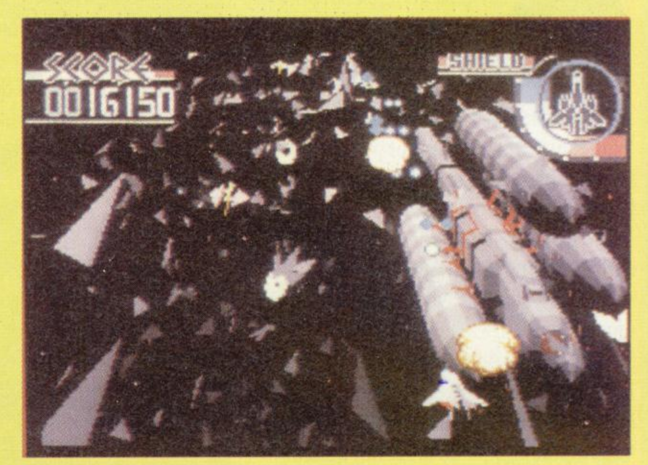
Natürlich sind die Extras nicht so groß wie Scheunentore, die irgendwo einsam in der Landschaft stehen, sondern oftmals so klein wie ein Schuhkarton. Bevorzugt finden sie sich in engen Häuserschluchten oder werden von ziemlich aggressiven Robbies bewacht. Gut: Das ist nicht gerade die innovativste Spielidee, aber die Umsetzung ist ungefähr so verblüffend gelungen wie ein Trabbi, der die 24 Stunden von Le Mans mit 30 Runden Vorsprung gewinnt.

High-Tek

Ob nun die Vektoren von Ex-Feinden, Häusern, Depots und Asteroiden in Stückzahlen um den Spieler kreisen oder ob man in Echtzeit über die 3D-Bitmap-Oberfläche eines Planeten oder Meteoriten brettert, man muß immer wieder nachgucken, ob man wirklich mit einem 16-Bit-System spielt. Sound, Grafik und Gameplay wurden zum ersten Mal dem Mega-CD so richtig um die Hardware herum programmiert. Wer sich bisher darüber geärgert hat, daß er das Teil nur gekauft hat, um sich längere Intros mit Schrott-Sound reinzuziehen, wird ein echtes Aha-Erlebnis haben.

Silpheed ist ein fantastisches Ballerspiel, das auch nach dem zehnten Durchspielen noch Spaß macht, da es immer neue Extras zu entdecken gibt, mit denen man es Zakarte schneller und gründlicher besorgen kann. Dazu kommen noch die fantastischen Zwischenszenen, in denen man sich einfach nur zurücklehnt, versucht, die Krämpfe aus dem Fire-Daumen zu massieren, und sich die Manöver des Raumflitzers in den abgefahrensten Kamera-Einstellungen anschaut.

Auch der Sound hört sich nicht so an, als hätte man auf einer CD nur 4 MBit Platz und daher die Samplerate auf 16 Hz runtergeschraubt (gibt's leider viel zu oft bei Mega-CDs, ich möchte nur an die Intro von Road Avenger erinnern, grauenhaft!). Zwar ist Silpheed allein noch nicht die Anschaffung eines Mega-CD wert, aber wer schon eins hat, kommt um dieses 99prozentige Kultspiel nicht herum.



▲ *Diese Flotten darf man verschrotten*



▲ *Bitmaps und Vektoren geben sich die Ehre*

SILPHEED

Mega CD, 99,95 DM, Hersteller: **Game Arts**, Japan, Muster von: **Die Cassette**.





Wir schrauben hub auf Segas Plattenschachtel

THUNDERHAWK

Mega CD, ca. 120 DM, Hersteller: **Core Design**, England, Muster von: **Hersteller**.

Core Design hat sich mit seinem neuesten Werk mächtig ins Zeug gelegt. THUNDERHAWK auf dem Mega CD wird wohl bald zum Konsolen-Comanche werden, bei dem man zwar nicht durch tiefe Schluchten und Gebirgsketten fliegen kann, jedoch mindestens genausoviel Spaß hat.

An zehn verschiedenen Schauplätzen der Welt kann der tapfere Kampfpilot bei diesem Spiel Aufträge entgegennehmen. Fünf Missionen gibt es pro Ort, und nach einer kurzen Zusammenfassung des jeweiligen Fünferpacks kann es auch gleich losgehen. In feinster Sprachausgabe erfolgen die einzelnen Missionsbeschreibungen der Aufträge, bei denen man erfährt, was man in den nächsten Minuten zu tun haben wird. Und es gibt was zu tun! Je nach Schwierigkeitsstufe tummeln sich eine Menge Gegner rund um den Einsatzort – und die gilt es zu erledigen.

Ohne Krieg kein Sieg

Gegner sind bei **Thunderhawk** Panzer, Flakstellungen, diverse Bootstypen und Radarstationen. Ab und zu muß auch mal eine Gruppe Lastwagen dran glauben, damit man den jeweiligen Auftrag erfolgreich abschließen kann. Auch die andauernd auftauchenden Hubschrauber wollen abgeschossen werden, bevor der eigene Flieger den Geist aufgibt. Des weiteren kreuzen – fliegt man zu hoch – Düsenjäger auf, die einem in Nullkommanix den Garaus machen können. Ein Kriegsgame also – was das heißt, ist klar.



◀ *Einsatzbesprechung*

Flieg mal 'ne Warteschleife ▼

Um beweglichen und schwer zerstörbaren Gegnern zu zeigen, wie gut man bestückt ist, hat man außer der MP noch eine begrenzte Anzahl an Raketen und Lenkwaffen dabei. Letztere sind besonders für Hubschrauber kein Zuckerschlecken. Aber natürlich gibt es nicht nur Gegner in der Luft, auch zu Wasser und am Boden wartet eine ganze Schar von Feinden. So gibt es zum Beispiel U-Boote, verschiedene Schiffe, Panzer und sonstige Bodenfahrzeuge.

▲ *Bisher stärkste Heli-Action für Mega CD*

Die Steuerung des Hubschraubers könnte nicht einfacher sein. Die drei Tasten haben die Funktionen Schuß, Waffenwahl und Rotorleistung. Jeder Spieler kann die Steuerknöpfe so belegen, wie er will. Die automatische Zielerfassung wählt den nächstbesten Gegner aus und peilt ihn an. So muß man den Schrauber nur noch in die richtige Position bringen und schießen. Bei höherem Schwierigkeitsgrad dagegen hat man oft nicht genug Zeit, um sich viel Komfort zu leisten, Handeln ist angesagt. Und so kommt es öfter vor, daß man trotz der einfachen Handhabung später seinen eigenen Sarg bewundern darf. Na ja, wie gesagt: Es ist ein Kriegsgame.

Sound & GFX

Nun etwas zu den technischen Features: Ehrensache ist allerfeinster Stereosound, der einem erlaubt, einen Hubschrauber notfalls auch zu lokalisieren, wenn Radar und Karte ausgefallen sind. Des weiteren kann man nach jeder bestandenen Mission abspeichern. Auch die Musik (kommt als Audio-Track von der CD) und die Sprachausgabe verwöhnen des Spielers Ohren – wahlweise in Englisch, Französisch, Spanisch oder Deutsch.



▲ *Mal abgesehen vom kriegerischen Ambiente...*

Alles in allem kann ich Thunderhawk für das Mega-CD nur empfehlen. Das Spiel in allen drei Schwierigkeitsstufen durchzuspielen, dürfte schon eine ganze Weile beschäftigen. Eigentlich schade, daß so gute Action-Games so oft Militäreinsätze simulieren müssen.

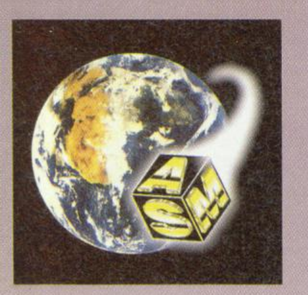
Marco Gremmel



Urteil: 11 SEHR GUT

Grafik:	12
Sound:	10
Ablauf:	11
Dauerspaß:	11
Steuerung:	12

Flugi-Action gleichermaßen für Anfänger und Profipiloten, die Moral bewerte ich nicht





Amazonen, Heiler, Orks und Chaos-Krieger gaben sich sechs Tage lang ein Stelldichein auf Burg Bilstein. Es galt, das ehrwürdige Gemäuer, das in die Hände einer Koboldrotte gefallen war, zurückzuerobern. Mit dabei: die zwanzig tapferen Gewinner unseres ASM-Spiels "Setz auf den Sieger". Neben ein paar blauen Flecken (von den Latexschwertern der Chaoskrieger) haben unsere Helden vor allem die Erinnerung an einen ungewöhnlichen Neujahrseinstieg mit nach Hause gebracht. Unsere Reporterin Sonja (im Spiel Sonndra, Tochter der Sonne) berichtet Euch exklusiv von dem großen Fantasy-Ereignis.

Unterwegs

Umgeben von bewaldeten Hügeln steht sie am äußersten nordwestlichen Zipfel des Rothaargebirges im Sauerland, unweit von Lennestadt im Bundesland Nordrhein-Westfalen: die Burg Bilstein, ein hübsches, schloßartig aussehendes Gemäuer.

Üblicherweise halten hier Wanderer Einkehr, verbringen Jugendgruppen ihre Ferien. Vom 27. Dezember des vergangenen Jahres bis zum Neujahrswochenende '94 jedoch war alles ganz anders als sonst – das Reich der Märchen und Phantasien hatte seine tastenden Finger ausgestreckt und verwandelte das Burggelände für einige Tage in einen abenteuerlichen Tummelplatz der skurrilsten Erscheinungen.

Lebendige Märchenwelt

Was da auf dem Burggelände stattfand, war der "Draccon IX" der Creglinger Drachenschmiede. Diesmal war freilich auch die ASM-Redaktion als Mitveranstalter beteiligt. Dieser "Draccon" zählt mit über 130 Teilnehmern sicher zu den ganz großen Live-Rollenspiel-Ereignissen in Deutschland. Zwei Haupt- und zwei Co-Spielleiter betreuten die Abenteurer, vier ausgebildete Sanitäter standen sicherheitshalber für den Fall bereit, daß das eine oder andere ungeschickte Heldenbein bei eifrigen Verfolgungsjagden verknackst würde.

Die 20 Helden, die wir vor Weihnachten aus den Gewinnern des Titelbild-Wettbewerbs "Setz auf den Sieger" (siehe ASM 12/93 und 2/94) ausgelost hatten, wurden in die "Draccon"-Geschehnisse voll integriert und hatten zusätzlich noch einige spezielle Sonder-Erlebnisse. Sie bekamen die Gelegenheit, inmitten einer bunten Truppe aus erfahrenen Rollenspielern, hoffnungsvollen Anfängern und 30 NPCs (das sind von den Veranstaltern ins Spiel gebrachte Charaktere, die die Szenerie bereichern, ohne selbst Spieler zu sein) ihre Phantasie einmal sechs Tage lang wahr werden zu lassen.



▲ *Das sind unsere Helden: lauter erschöpfte, aber glückliche Gewinner der ASM-Aktion "Setz auf den Sieger"*

Wer schon einmal ein Fantasy-Rollenspiel auf dem Computer oder am Tisch mit Würfel und Papier erlebt hat, kennt schon einige wichtige Grundlagen: Es geht um Abenteuer in mittelalterlichem Ambiente. Es wird gekämpft (im Live-Spiel mit ungefährlichen Polsterwaffen), es gibt Punktekonten für Gesundheit, Stärke und alle möglichen anderen Dinge, es gibt eine reiche Palette an magischen Sprüchen, Gegenständen und Ereignissen aller Art, es gibt Schätze, Werkzeuge und wichtige Hilfsmittel auf dem Weg zum gesteckten Ziel, und man begegnet im Spiel Angehörigen verschiedener Rassen, vom Ork über den Elfen bis hin zum Kobold.

Ähnlich wie beim Stegreiftheater schlüpft jeder Spieler in eine selbstgewählte Rolle und stürzt den von ihm gespielten "Charakter" zusammen mit anderen in ein Abenteuer. Stimmungsvolle Kostüme und Requisiten unterstützen die Sache. Anders als auf der Bühne gibt es kein festgeschriebenes Drehbuch; das Geschehen entwickelt sich vielmehr aus der spontanen Kreativität der Spieler. Es ist wichtig, zwischen Spieler und



▲ *Die Burg Bilstein, Schauplatz des "Draccon IX"*



▲ *Waffentraining tut not, denn auch eine harmlose Latex-Hellebarde will richtig geschwungen sein*

gespieltem Charakter gut zu unterscheiden – die Spieler agieren freundschaftlich miteinander, wenn auch die gespielten Charaktere einander als erbitterte Feinde gegenüberstehen können.

Ein Live-Rollenspiel lebt außer von den Spielern selbst von der zugrundeliegenden Spielstory, der Umgebung und nicht zuletzt der Ausstattung. Hier spielen die NPCs eine besondere Rolle: der Tavernenwirt, der geheimnisvolle Verkäufer in der Waffenkammer, die massagekundigen Wohltäterinnen im Tempel der Araika, der Rätsel aufgebende Kobold und viele andere. Sie stellen nicht nur Bindeglieder zwischen Spielern und Spielleitung dar, sondern schaffen auch



Der Rätselkobold

Atmosphäre. Sie streuen Infos aus, erleichtern Anfängern das Hineinfinden ins Spiel und sorgen auch immer wieder für unvorhergesehene Aktionen.

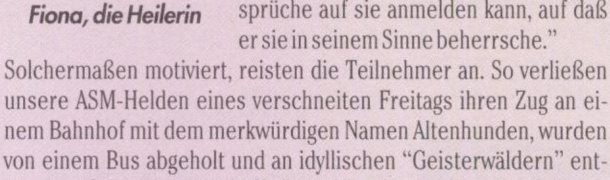
Die Herausforderung

Schon bevor der "Draccon" am 27. Dezember auf der Burg Bilstein losging, erhielten die Teilnehmer eine Nachricht mit der Vorgeschichte: Vor langer, langer Zeit, so hieß es, war die Freigrafschaft Bilstein eine reiche, blühende Region. Doch ging es mit dem Ruhm der Grafen zu Ende, als die alte Gräfin starb. Vierzehn Jahre nach dem Tode seiner Frau sah auch der Graf seine Kräfte schwinden. Um seine Tochter vor gierigen Händen zu bewahren, bat er einen alten Kampfgefährten, den Grafen vom Berg, um die Erziehung und den Schutz des Mädchens. Zu diesem zog die Grafentochter mit all ihrem Hab und Gut. Wenige Tage später starb ihr Vater.

Wie er es seinem Freund versprochen hatte, zog der Graf vom Berg das Mädchen wie seine eigene Tochter auf: hart aber gerecht. Nun, so hieß es weiter, sei sie herangewachsen und gleiche nun ihrer Mutter im Aussehen. Mehr als ein junger Adliger habe bereits um ihre Hand angehalten, doch sie habe ein Problem: Bevor sie heiraten könne, wolle sie ihre Burg mit der Grafschaft wiederhaben. Diese sei nämlich in der Zwischenzeit in die Hände von Kobolden geraten.

Und so lautete schließlich die Aufforderung, die den Helden vor Weihnachten übersandt wurde, folgendermaßen:

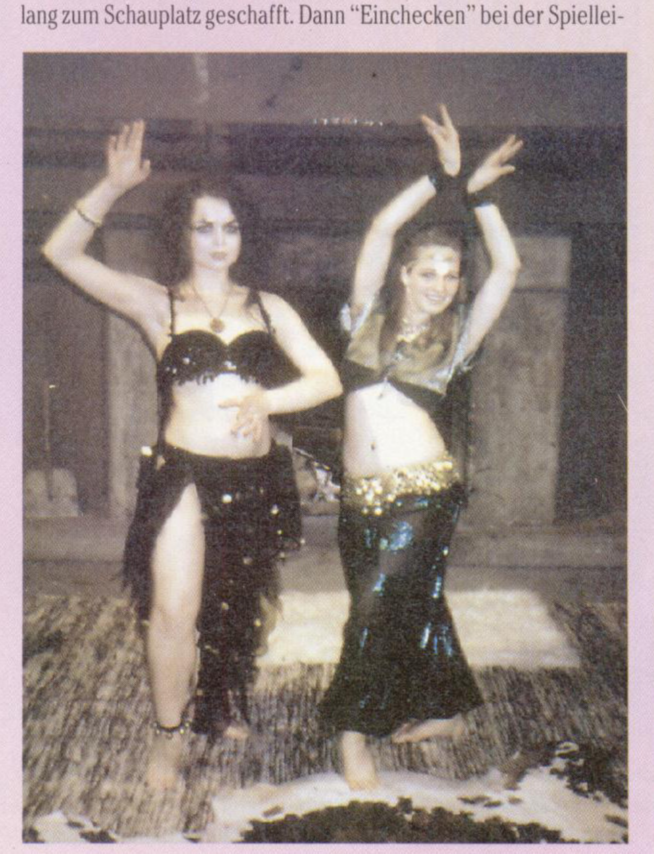
"So seid ihr denn eingeladen, Ihr Recken und Heiden, Heiler, Magier, Priester, Alchimisten und Sonstige, wenn Ihr es wagt, das Jahreswendfest auf der Burg Bilstein zu verbringen. Die Kobolde bieten folgende Wette an:

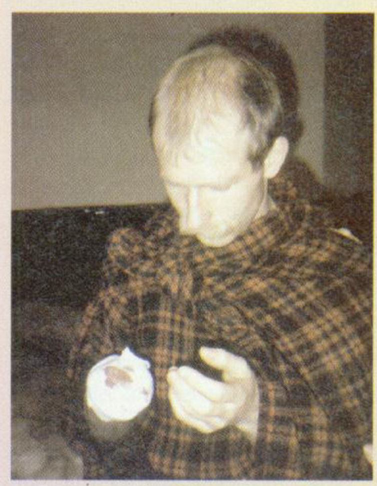


▲ *Mit sanfter Hand: Fiona, die Heilerin*

Sie wetten, daß Ihr es nicht schafft, all ihre Rätsel zu lösen, ihre versteckten Schätze zu finden und ihnen ihren Koboldschatz abzunehmen. Haben sie recht, muß am ersten Tag des neuen Jahres jeder Nichtkobold die Burg für immer verlassen. Schafft ihr es dagegen, so geben die Kobolde die Burg frei und lassen sie demjenigen, der die plausibelsten Ansprüche auf sie anmelden kann, auf daß er sie in seinem Sinne beherrsche."

Solchermaßen motiviert, reisten die Teilnehmer an. So verließen unsere ASM-Helden eines verschneiten Freitags ihren Zug an einem Bahnhof mit dem merkwürdigen Namen Altenhunden, wurden von einem Bus abgeholt und an idyllischen "Geisterwäldern" entlang zum Schauplatz geschafft. Dann "Einchecken" bei der Spielleitung und Gewandungen aussuchen. Die meisten hatten sich den Charakter, den sie verkörpern wollten, schon vorher ausgedacht. Am Abend machten sich dann die "Einsteiger" in ihren neuen Rollen heimisch. Und sehr schnell war man mittendrin: "He, die Heilerin da hinten meint, der Kobold hätte vorhin was Rätselhaftes zu ihr gesagt. Und der Ma-





▲ *Das kann dabei herauskommen, wenn einem Panther das Flötenspiel auf die Nerven geht. Außerdem soll der Spielmann das reizbare Tier "Pussycat" genannt haben. Aber der Oberste der Heilergilde hat den Stumpf erst mal verbunden...*

gier da vorn weiß auch was..." Die Aufgabe nahm Gestalt an: Es galt zunächst, das Zepter von Bilstein zu finden. Und zu diesem Zweck mußten die Rätsel des Kobolds gelöst werden.

Von Kobolden und ChaosKriegern

Die Kobolde, die die Burg besetzt hielten, trieben im Lauf der Tage allerhand Schabernack mit den Abenteurern, doch hatten sie sich in deren Spürsinn und Begabungen getäuscht.

So konnten die Rätsel bald gelöst und das Zepter schließlich der Gräfin Isabella übergeben werden. Die Gräfin bot ei-

◀ *Diese Tänzerinnen zeigten beim Bankett im Chaos-Tempel zu orientalischen Klängen ihre Kunst* ▼



nem Kobold an, Hofnarr an ihrem Hof zu werden. Dieser lachte darüber jedoch – und verschwand im Wald.

Die Abenteurer hatten es jedoch keineswegs allein mit den Koboldenzu tun. Licht und Schatten der Fantasy waren in mancherlei Ausprägung vertreten. So gab es etwa die Orks – Plagegeister, die in der Taverne aufzukreuzen und für Tumult zu sorgen pflegten. Ihr zweifelhaftes Aussehen wurde durch ihre Gier nach Geschenken aufs Vorteilhafteste unterstützt. Mit etwas Essen und Met waren sie jedoch in der Regel schnell zu besänftigen. Überhaupt, die Taverne – sie war ein Hauptumschlagplatz für Informationen, Dienstleistungen und Eigentum aller Art. Dort trafen sich Abenteurer, Magier, Priester und Schamanen. Dort konnten durstige Fantasy-Spieler ihre Gaumen mit frischgezapftem Met (Honigwein, wie man ihn aus Sagen und Dichtungen kennt; köstlich!) oder Mede (das Entsprechende im Gärungszustand; vergleichbar mit Federweißem) anfeuchten. Nicht selten saßen hartnäckige Abenteurer noch lange, nachdem der Wirt schon schlafen gegangen war, sangen und tranken den letzten Rest aus dem Faß, das dann mittlerweile auf ihrem Tisch stand (hicks!).

Relaxen

Neben der Taverne gab es noch einen weiteren Quell der Entspannung: den Tempel der Araika. Im Spiel war Araika eine Göttin des Friedens, des Guten und des Wohlwollens. Dementsprechend war ihr Tempel in einem Nebengebäude der Burg mit viel Liebe zum Detail als Ort der Ruhe und Entspannung eingerichtet: mit Wohlgerüchen und sanften Farben, ausgelegt mit Fellen und Teppichen, durch Kerzen schummrig beleuchtet und von entspannender Musik durchdrungen. Schuhe und Waffen hatten draußen zu bleiben. Die Diener und Dienerinnen der Araika boten dem Besucher gegen geringes Entgelt ihre Dienste an – sie mischten Düfte nach dem Geschmack des Besuchers, von süß über sinnlich bis orientalisch herb, kochten Tee und verpaßten dem angeschlagenen Abenteurer wohltuende Massagen. Die Hauptaufgabe des Besuchers hieß hier schlicht "Genießen".



▲ *So ein Kettenhemd hat ein ganz schönes Gewicht. Und ein Zweihänderschwert wie dieses erfordert auch einiges an Kondition. Wohl dem, der da leichten Sinnes lächeln kann, statt angestrengt zu ächzen!*



▲ *Gräfin Isabella (links) mit ihrer Ziehmutter auf dem Burghof*



▲ *Ein junger Ork (die werden noch größer!)*



▲ *Am Schluß waren die Kobolde doch wieder auf der Burg. Hier sieht man sie beim Essen; sie können nicht wie Menschen auf Stühlen sitzen*

Neben den Helden, die sich in den Dienst der Gräfin gestellt hatten, war auch die Bruderschaft der Chaos-Krieger gekommen; sie wollten einen Gegenpol zum ortsansässigen Tempel der Araika bilden. Lord Nightwing, Anführer der Chaos-Krieger, kannte die Diener der Araika aus anderen Ländereien und setzte zum Vergeltungsschlag gegen sie an. Dieser schlug jedoch fehl.

Die Ziehmutter der Gräfin wollte für Isabella die absolute Macht auf der Burg. Also verkuppelte sie sie mit Lord Nightwing. Dieser versprach der Gräfin ein schönes Leben und überzeugte auch die Ziehmutter davon. Nightwing hatte jedoch in Wirklichkeit Ziele im Sinn, die nicht der Grafschaft entsprachen, forderte unter anderem einen Teil der Burg als Tempel für seine finstere Bruderschaft.

Kampfstimmung

Nun wurde die Geschichte unübersichtlich, zahlreiche Nebenhandlungen spielten sich an verschiedenen Stellen der Burg ab. Die Ziehmutter der Gräfin wähnte diese bereits in der Gewalt der Chaos-Krieger und rief einen auf der Burg anwesenden Edelmann zu Hilfe. Inzwischen war ein komplettes Gefolge prächtig anzusehender Edelleute eingetroffen – die Tempus-Krieger, die sich in dem aufkommenden Konflikt auf die Seite des Volks von Bilstein schlugen. Sie fielen unter anderem dadurch auf, daß sie einen "Panther" bei sich hatten. Dessen Pranken bekam, nebenbei gesagt, ein Spielmann zu spüren, dessen Flötenspiel wohl die Geduld der Raubkatze überstrapaziert hatte. Die Hand, die er bei dieser Gelegenheit verlor, konnte ihm später von einem geschickten Team aus Heilern und Magiern in einem feierlichen Ritual wiederverschafft werden.

Unvermittelt wurde nun die Gräfin von Orks entführt. Diese waren von dem beleidigten Koboldfürsten aufgewiegelt worden. Die Orks stellten für die Freilassung der Gräfin folgende Bedingung: Der Edelmann sollte Lord Nightwing bekämpfen und das Chaos vertreiben. Dies war sowieso im Sinne des Volkes von Bilstein, das der Bruderschaft des Chaos nicht wohlgesonnen war.

Eine Gruppe argloser Amazonen wurde von der hinterlistigen Chaos-Bruderschaft schamlos umgarnt. Man lud die Damen scheinheilig zum Festmahl ein, nur um sie dann im Festsaal des Chaos-Tempels überraschend niederzumetzeln.



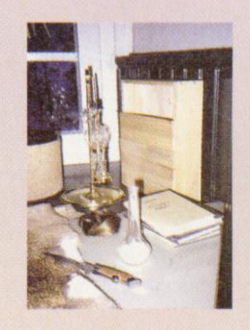
▲ *Lord Scaven, Herr der Ratten*

Währenddessen konnte aber die Gräfin aus den Klauen der Orks fliehen und auf die Burg zurückkehren. Das änderte jedoch nichts daran, daß die Bruderschaft des Chaos einer ernsten Abreibung entgegensah.

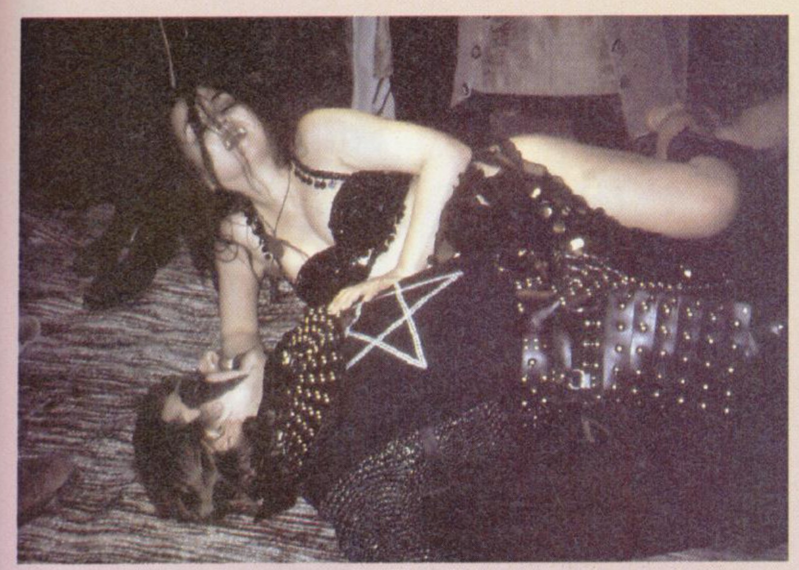


▲ *Sir Georg, ein Edelmann*

Lord Nightwing, der von der Bedrohung gehört hatte, stellte die Gräfin als Wortbrecherin hin, weil sie der Bruderschaft des Chaos ein Zusammenleben auf der



◄ *"Magische" Heiler-utensilien*


▲ Lord Nightwings bissige Tanzpartnerin überraschte selbst den Chaos-Fürsten

Burg im Einverständnis versprochen hatte. Um nicht als Wortbrecherin dazustehen, tat die Gräfin daraufhin kund, daß alle, die in den Kampf ziehen würden, die Burg zum ersten Tag des neuen Jahres zu verlassen hätten. Ein weiteres Volk trat auf: die Scaven, Rattenmenschen. Sie schlugen sich weder auf die Seite der Gräfin noch auf die von Lord Nightwing. Ihr Standpunkt: Die eine wie die andere Seite käme und ginge wieder, aber Lord Scaven und sein Gefolge blieben allezeit. Sie fanden es nicht nötig, um etwas zu kämpfen, was ihnen ohnehin gehörte, denn "Ratten sind überall". Gleichwohl waren sie gefürchtet. Sie hatten überall ihre Spione und beobachteten alles.


▲ Lord Nightwing und die anderen Chaos-Krieger im Kampf gegen das Volk von Bilstein

Trotz der Auflage der Gräfin kam es schließlich zum Kampf – zwischen dem Volk von Bilstein und den Chaos-Kriegern. Der Edelmann starb im Kampf, die Chaos-Krieger sahen dies als ihren Sieg an. Kurze Zeit später kamen die Orks aus dem Wald und griffen die Burg an. Doch dieser Angriff konnte niedergeschlagen werden.

Plötzlich waren auch wieder einige Kobolde auf der Burg und spielten ihre Streiche. Da wurde es der Gräfin Isabella zuviel: Sie verließ mit ihrem Gefolge die Burg, um sich neue, ruhigere Ländereien zu suchen. Vielleicht wird man ihr irgendwo und irgendwann wieder einmal begegnen...


▲ Ein furchterregender Chaos-Krieger

Das Zepter, das Symbol der Macht, wurde den Kobolden zurückgegeben, die jetzt ihren Schabernack mit den Chaos-Kriegern trieben.

Zum Jahreswendfest fand trotz des großen Durcheinanders und der immer irgendwo auflodernden Scharmützel zwischen den verschiedenen Gruppen ein großes, prächtiges Bankett im Festsaal des Chaostempels statt. Feuerspeier, Tänzerinnen und Barden gaben Kostproben ihrer Kunst, während die Gäste das kalte Buffet plünderten und sich reichlich am Met labten.

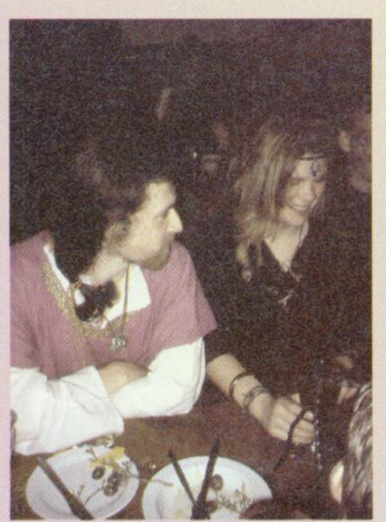
Es wurde fröhlich getanzt, gesungen und getrunken bis in den Morgen, und kaum jemand dürfte Sehnsucht nach dem gewohnten Silvester-Einerlei aus Sekt, Böllern und Fernsehparty gehabt haben. Nicht nur an dieser Stelle verdienen die Herbergseltern der Burg ob ihrer Geduld und Toleranz besonders lobende Erwähnung...

Bis zum nächsten Mal

Im Laufe des Sonntags nahm dann einer nach dem anderen schweren Herzens Abschied von Burg Bilstein und den anderen Spielern – in vielen Fällen war es freilich nur ein Abschied auf Zeit. Man hatte neue Freunde hier gefunden, und ich bin sicher nicht die einzige "Rollenspiel-Novizin" gewesen, die hier Spaß an der Sache gefunden und beschlossen hat, weitere Cons zu besuchen. Über die jährlich zweimal stattfindenden "Draccons" der Drachenschmiede hinaus gibt es eine große Zahl weiterer, meist kleinerer Treffen von Live-Rollenspiel-Freunden. Cons finden meist in Süd- oder Westdeutschland statt, selten im Norden. Mitmachen kann jeder, der mindestens 14 Jahre alt ist (Jungen und Mädchen unter 18 brauchen eine Genehmigung der Eltern); die Kosten der Teilnahme hängen davon ab, wie lang der Con ist, wo er stattfindet und was alles auf dem Programm steht. Wer sich über die Szene informieren möchte, dem sei die Zeitschrift "Oglughs Taverne" der Drachenschmiede *(Blumweiler 6, 97993 Creglingen)* empfohlen. Infos gibt es des weiteren auch bei der "Gilde der Fantasy-Rollenspieler" *(Taro Lachera, Marsiliusstr. 35, 50937 Köln)*, die die Zeitschrift "Schattenwelt" herausgibt. Live-Rollenspiel macht einen Heidenspaß – wer es mal versuchen möchte, muß sich allerdings darüber im Klaren sein, daß das Erlebnis sehr stark von der eigenen Einstellung abhängt.


▲ Einen echten Elfen erkennt man an den Ohren


▲ Die Tempus-Krieger waren besonders prächtig anzuschauen. Sie fungierten als direkte Leibwache der Gräfin


▲ Unsere Frau vor Ort: Sonndra, Tochter der Sonne (rechts)

Man sollte als Neuling nicht warten, bis man von jemandem an die Hand genommen wird, sondern wachsam sein, sich selbst aktiv zeigen und "alten Hasen" massenweise Löcher in die Gewandung fragen. ■

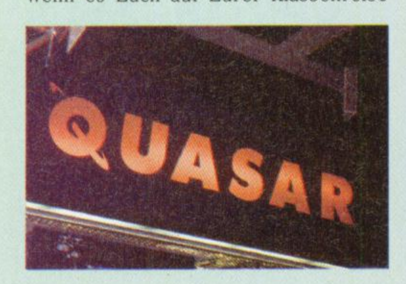
Sonja Heil/sz

Ein Einkaufszentrum der anderen Art

Was macht das Alien im Trocadero?

Wer mal richtiges Weltstadt-Flair schnuppern möchte, der bucht eine Reise nach London. Da ist nicht nur die Queen zu Hause, sondern auch einige Millionen Menschen aus aller Herren Länder. Von London aus begann mehr als ein Trend seinen Siegeszug um die Welt. Und gerade keimt in dieser Weltmetropole wieder etwas, das durchaus als richtungsweisend angesehen werden kann.

Wieder einmal weilten Eure vitalen, nimmermüden ASM-Reporter in der Welthauptstadt der Computerspiele. Doch diesmal zog uns keine Messe in die Fish&Chips-Metropole, sondern ein Vergnügungs-/Einkaufszentrum. Die Rede ist vom legendären Trocadero. Mitten im Herzen der Stadt, keine 200 Meter vom Picadilly Circus entfernt, liegt das Troc (Werbeslogan "It's Hot to Troc"), wie die Lokalität von Vielbesuchern liebevoll genannt wird. Und wenn es Euch auf Eurer Klassenreise



(oder warum auch immer Ihr Euch gerade in London befindet) zu langweilig wird, ist das eine prima Alternative, um dem Überangebot an Kultur sowie dem Londoner Regen zu entfliehen.

Sobald Ihr die gläsernen Eingangstüren hinter Euch gelassen habt, umfängt Euch geschäftiger Trubel, schlimmer noch als auf der Straße. Kein Wunder, denn hier befinden sich eine ganze Reihe exzellenter Läden und gut besuchter Freßtempel (was man im Lande der Un-Küche halt so als Freßtempel bezeichnet). Was uns jedoch zwischen frisch gepreßtem Orangensaft (Watch me squeezing – "wirklich" frisch gepreßt), "wirklich" modischen Krawatten, Kinos und dem Guinness-Book-Museum wirklich interessierte, das waren die Spielattraktionen des Trocadero, denn in Sachen originelle Unterhaltung ist das Troc immer für Überraschungen gut.



▲ *Der Wächter des Quasar*

Spaß und Spannung auf vier Etagen

Zweifelsohne der lauteste, wenn auch der am wenigsten originelle Anlaufpunkt ist das "Trocadero Funland", eine Spielhalle, die hierzulande ihresgleichen sucht. Auf zwei Stockwerken drängen sich da Spielautomaten unterschiedlichster Couleur. Von Mortal Combat II über Galaxian 3 bis hin zu einem Autoscooter mittleren Formats bleibt hier nur ein Wunsch unerfüllt: Geldspielautomaten werdet Ihr vergeblich suchen.

Eine der Hauptattraktionen im Funland ist "Dactyl Nightmare", ein Virtual-Reality-Game, an dem bis zu vier Spieler gleichzeitig teilnehmen können. Ihr bekommt einen Sichthelm aufgesetzt und einen speziellen Joystick in die Hand gedrückt. In dem Stick befindet sich eine Quecksilbersäule, die auf Neigung reagiert. Damit steuert Ihr Euer Cyberspace-Alter-Ego durch ein 3D-Labyrinth, das sich über mehrere Ebenen erstreckt. Zum einen gilt es, sich nicht von den anderen menschlichen Mitspielern erwischen zu lassen, und zum anderen, einem gefräßigen Flugsaurier, dem Terrordactyl, auszuweichen.



▲ *Galaxian 3: ultimative Konsole*



▲ *Aliens nisten auch im Trocadero*

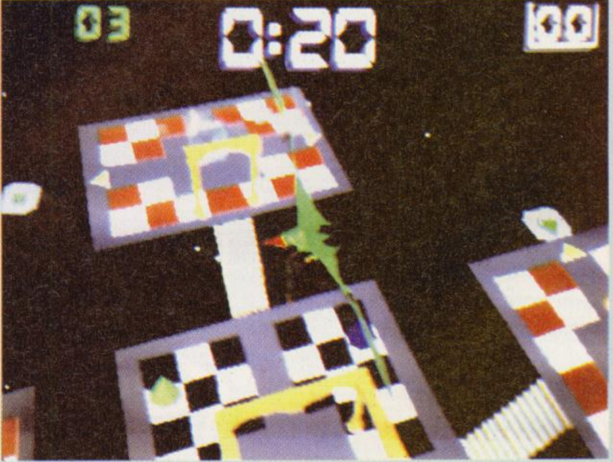
Einmal im Doppeldecker sitzen

Auch wenn wir hier in London sind: Nicht die roten Busse sind mit den "Doppeldeckern" gemeint, sondern die klapprigen Flugmaschinen frühester Bauart. Ein richtiges Richthofen-Feeling kommt im VR-Doppeldecker-Flugsimulator auf. Mit dem obligatorischen Helm auf dem Kopf dürft Ihr in einem Cockpit Platz nehmen und einen zünftigen Luftkampf gegen den roten Manni und seine tollkühnen Kollegen ausfechten. Dreht Ihr unter dem Helm den Kopf, schwenkt das Szenario entsprechend mit; Ihr seht also nur das, was dort ist, wo Ihr gerade hinguckt.

Den VR-Spaß komplettiert ein Roboter-Game in bester Battle-Tech-Manier. Wiederum mit dem beliebten VR-Helm gewandet und in einem Cockpit sitzend, werdet Ihr ohne Umweg in eine Kampfarena für Monster-Robbies versetzt. In dieser Arena, die mit diversen Hindernissen versehen ist und sich über mehrere Ebenen erstreckt, versuchen verschiedene Roboter desselben Typs, einander den Garaus zu machen. Je nach Publikumsandrang (oder Nicht-Andrang) werden die anderen Robots von menschlichen Mitspielern gesteuert oder vom Computer gelenkt. Am Ende der Partie gibt es eine Auswertung (fein säuberlich ausgedruckt), der Ihr genau entnehmen könnt, wer wen wie oft getroffen hat.

Räuber und Gendarm, verschärfte Version

Ein echt heißes Game – im wahrsten Sinne des Wortes – ist Quasar. Es hat zwar nichts mit VR zu tun, vermittelt Euch aber absolut das Gefühl, in einer anderen Welt zu sein. Das Live-Kampfspiel, das im Troc auf drei Stockwerken aus Dämmerung und unwirklichen Neon-



▲ *Terrordactyl: der Flugsaurier im virtuellen Labyrinth*

plastik-Monolithen gespielt wird, erregt in England keinerlei Anstoß. In Deutschland würde es vermutlich keinem Vergnügungsunternehmer gelingen, an irgendeinem Ort ein Quasar-Areal aufzumachen. Das Spiel hat starke Ähnlichkeit mit dem durch die Massenmedien geächteten "Gotcha", wird allerdings mit futuristischen Laserlicht-Kanonen gespielt, die unter anderem eine Sprachausgabe bieten.

Pro Runde treiben sich im Quasar-Areal des Troc ca. 30 Leute herum. Gitter, Spiegel (die die Laserschüsse natürlich reflektieren – teuflisch, teuflisch!), Hindernisse und 1002 Ecken machen das Ganze zu einer echten Herausforderung. Gebraucht wird dabei nicht nur gute Kondition, sondern auch ein gewisses strategisches Geschick. Und seid gewarnt: Zieht Euch leicht an, die 20 Minuten Quasar (Treppe rauf, Treppe runter, Treppe rauf, Treppe usw.) könnten schnell zur schweißtreibendsten Zeit Eures Lebens werden. In der nächsten ASM finden Interessierte übrigens einen eigenen großen Bericht über das Quasar-Spiel, das es in England an verschiedenen Orten gibt.



▲ *Space-Marines: Wachtruppe des Alien-Zoos*

Aliens im Trocadero

Ganz neu und mit besonderen Knaller-Qualitäten gesegnet ist der jüngste Hammer im Trocadero: Alien-Wars. In diese Attraktion stolpert Ihr ganz unvermutet, wenn Ihr es wagt, in das unterste Stockwerk des Troc vorzudringen. Dort weicht klinisch reine Shopping-Center-Atmosphäre dem leicht angerosteten Outfit einer in reger Benutzung befindlichen Raumstation. Space Marines in voller Kampfmontur patrouillieren in den Gängen, und neben der Kasse stehen gleich ein paar Alien-Eier (ja, genau die, aus denen dann die allseits beliebten Facehugger schlüpfen).

Nachdem Ihr etliche (englische) Pfunde losgeworden seid, geht es erst einmal in einen kleinen Empfangsraum, in dem ein Space-Marine Euch darüber aufklärt, daß Ihr in dieser Anlage den Lebenszyklus der gefährlichsten Wesen des Universums, der Aliens, genau studieren könnt. Es seien nur noch einige Kleinigkeiten vorzubereiten, man solle warten, er sei gleich wieder da. Mit diesen beruhigenden Worten verschwindet der Mann, und Ihr steht mit ca. zehn anderen Besuchern an der Schwelle des Alien-Landes.

Plötzlich überstürzen sich die Ereignisse: Eine Alarmsirene heult los, rote Notbeleuchtung flammt auf, und durch die Tür stürzt, leicht mit Panik geschlagen, genau der Marine herein, der Euch noch vor zwei Minuten erklärt hat, daß diese Anlage über die besten Sicherheitseinrichtungen des bekannten Universums verfüge. Jetzt hat er andere, schlechte Nachrichten: Die Aliens sind ausgebrochen, der Rückweg ist abgeschnitten, und es bleibt nur noch ein Weg übrig: mitten durch die Anlage, die inzwischen natürlich komplett Alienverseucht ist.



▲ *Sogar einen Hydraulik-Flugsim gibt's*

Was Euch von hier an bevorsteht, ist die verschärfte Version einer Geisterbahn. Zuerst geht es ja noch einigermaßen zivil zu, wenn Ihr zusammen mit dem Marine durch dunkle, nebelschwangere Korridore schleicht. Unheimliche Geräusche an allen Ecken, ferne Schreie, dumpfes Wummern. Dann plötzlich fliegt eine Tür auf, ein anderer Marine taumelt rücklings heraus, feuert das ganze Magazin seiner Waffe auf etwas ab, das Ihr nicht sehen könnt: "Schnell, schnell – sie sind schon ganz nah." Weiter, jetzt durch diesen Gang, langsam, leise, denn Aliens sind blind und orientieren sich nur nach dem Gehör.



▲ *Mehr Dactyl Nightmare*



▲ *Funland: Arkadenspaß bis zum Geht-nicht-mehr*

Da plötzlich flammt blaues Stroboskoplicht auf. Der ganze Korridor ist überwuchert, Eier stehen herum, und aus deren Mitte erhebt sich langsam, zischend, ein Alien. Schreie, alle rennen zurück, der Marine steht dort, nimmt uns in Empfang, heißt uns, bis zur nächsten Ecke weiterzulaufen und dort zu warten. Hinter uns ertönen Schüsse. Unser Führer erscheint und geht uns voran.

Inzwischen haben alle die Orientierung verloren, eine Ecke nach links, eine nach rechts, Treppe rauf, Korridor zurück. "Stehenbleiben, alle stehenbleiben!" Vor uns liegt eine Brücke aus Gitterrosten, unter der Nebel wallt und Alien-Eier stehen. Wir müssen in Zweiergruppen über die Brücke, langsam, leise...

So werdet Ihr durch ein Labyrinth gejagt, wie es beklemmender nicht sein könnte. Sicher, zu Beginn ist es "nur" eine Attraktion im Trocadero, im Herzen Londons, aber spätestens wenn Euch das erste Alien in nebelschwangerer Atmosphäre und flackerndem blauem Stroboskoplicht gegenübersteht, seid Ihr Euch dessen gar nicht mehr so sicher (wie war das noch mit der Geisterbahn, in der alle Attraktionen echt waren?).



▲ *Nur nicht erwischen lassen!*

Eine Alien-Wars-Tour dauert 20 Minuten (das hat der Kollege gestoppt, der vor der Türe wartete). Wenn Ihr diese Tour selbst mitmacht, würdet Ihr dagegen Euer letztes Hemd verwetten, daß Ihr nicht länger als maximal zehn Minuten vor den Aliens auf der Flucht wart. Was sonst noch an Knalleffekten während Eurer Tour auf Euch wartet, wollen wir hier nicht verraten, die Spannung soll Euch erhalten bleiben.

Nach so einem Besuch im Troc werdet Ihr um eine Menge Geld ärmer sein und bestimmt mehr Spaß als Kultur genossen haben. Aber was soll's? Wert ist es das allemal!

Interview mit Komödienheld Kirk Cameron

Vom Fernsehstar zum Spielefan

Bilder: PRO 7

Fernsehen und "computerisierte" Unterhaltung rücken immer näher zusammen. Gibt es im "Pantoffelkino" Sendungen für Computerfreunde, so wird der Rechner im Zeitalter der digitalisierten Video-Animation zum neuen, interessanten Medium für fernseherfahrene Darsteller. Ein TV-Profi, dem Ihr vielleicht demnächst auf Eurem Spiel-Bildschirm begegnet, ist Kirk Cameron. In Las Vegas lief er unserem Amerika-Korrespondenten Markus Krichel auf der CES über den Weg. Klar, daß da gleich ein Interview fällig war...

Über acht Jahre hinweg war der US-Schauspieler **Kirk Cameron** (jetzt 21) der Schwarm aller amerikanischen Backfische. In der Sitcom "Growing Pains" brachte er nicht nur Teenies zum Lachen. Diese Fernsehserie um die Alltagssorgen einer fünfköpfigen Familie war ein beachtlicher Erfolg in den Staaten. Unter dem Titel "Unser lautes Heim" lief sie bis vor wenigen Wochen, vom Astra-Sender PRO 7 ausgestrahlt. auch in Deutschland. Als die Serie vor zwei Jahren in den USA auslief, wurde es still um den sympathischen jungen Mann.

Nun steigt er wieder voll ins Showbusiness ein – allerdings nicht, wie die Hollywood-Presse vermutete, mit einer neuen Fernsehserie, sondern als Held eines interaktiven Videospiels für das CD-basierte Konsolensystem 3DO. Titel des Spiels: **The Horde**. Die Entwickler: **Crystal Dynamics**, ein speziell für die 3DO-Unterstützung neu gegründetes Softwarehaus (siehe ASM 9/93, Seite 92).

Dein 3DO, das bessere Fernsehen?

Kirk Cameron ist vom Klischee des arroganten Hollywood-Stars meilenweit entfernt: ein erfrischend freundlicher, fast schon schüchterner junger Mann, der schon Millionen verdiente, als er noch nicht alt genug war, um ein Bier zu trinken.

ASM: *Kirk, als "Unser lautes Heim" nach langer, sehr erfolgreicher Laufzeit endete, wurde es etwas still um Dich. Was hast Du denn in den letzten beiden Jahren so gemacht?*

Kirk: Zuerst mal ganz bewußt eine 18-monatige Pause. Während dieser Zeit habe ich mich erholt und mir hin und wieder mal Gedanken über eine neue TV-Serie gemacht. Wenn alles klappt, starten wir im Herbst eine neue Serie.

ASM: *Mit Dir in der Hauptrolle, nehme ich an?*

Kirk: Ja. Das andere Projekt, das ich gerade abgeschlossen habe, ist natürlich "The Horde", einer der ersten echten interaktiven Filme. Brandneu und auf dem absolut neuesten Stand der Technik. Und natürlich auf der neuesten Plattform, dem 3DO-System.

ASM: *Hast Du auch selber so ein Teil?*

Kirk: Ahem... – noch nicht. Ich warte noch darauf.

ASM: *Da bist Du nicht der einzige. Magst Du überhaupt Computer- und Videospiele?*

Kirk: Aber klar. Als ich jünger war, hab' ich sogar sehr viel gespielt. Auch heute spiele ich gerne Videogames mit meinen Neffen und Cousins. Ich bin sehr an diesem Medium interessiert und beeindruckt von den Fortschritten, die man hier gemacht hat. Das Spielen selbst macht wirklich Laune, und bei der Herstellung mitzuwirken, ist auch Fun.

ASM: *Stell doch mal einen kurzen Vergleich an, wie sich dieses Projekt von Deinen Erfahrungen im Film- und TV-Bereich unterscheidet.*

Kirk: Zunächst mal muß ich sagen, daß ich "The Horde" nicht mit derselben Einstellung angegangen bin, wie ich einen Film oder eine TV-Serie angehen würde. Das war irgendwie auch eine geschäftliche Entscheidung, die es mir ermöglicht hat, mit diesem interessanten neuen Medium so früh wie möglich Bekanntschaft zu machen. Interaktivität ist die Welle der Zukunft, die Vermischung von Spiel und Film. Darum wollte ich jetzt, zu Beginn dieser neuen Ära, meine Erfahrungen damit machen.

ASM: *Ich erinnere mich an einen Kommentar von Dir, der hieß: "Ich würde auch gerne mal Regie führen." Wie sieht es damit aus?*

Kirk: Da hast Du recht, das habe ich gesagt. Ich glaube, daß jemand, der mit dem schauspielerischen Aspekt vertraut ist, auf ganz natürliche Weise auch die anderen Aspekte der Filmbranche, wie zum Beispiel die Regie, kennenlernen will.

ASM: *Könntest Du Dir vorstellen, die Regie bei einem interaktiven Film zu führen?*

Kirk: Warum nicht? Möglich ist das schon.

ASM: *Kommen wir zum Schluß noch mal auf Deine geplante neue Fernsehserie zu sprechen. Was kannst Du uns jetzt schon dazu sagen?*

Kirk: Einen Titel gibt es noch nicht. Zur Zeit arbeiten wir noch am Script; in der Serie werde ich die Rolle eines jungen Familienvaters spielen.

ASM: *Planst Du eine ähnliche Rolle auch im "richtigen" Leben? Du hast ja erst vor kurzem geheiratet...*

Kirk: Im Moment noch nicht. Damit laß' ich mir noch ein bißchen Zeit.

ASM: *Vielen Dank für dieses Gespräch, Kirk, und alles Gute!*

Kirk: Ich danke Euch, und Grüße nach Deutschland!







Eine Szene aus "Growing Pains" (auf PRO 7 als "Unser lautes Heim" gelaufen). Kirk Cameron stellte den älteren Sohn der Familie dar



Berlin spielt!

Am Samstag, dem 4. Dezember 93, fand in Berlin die erste Deutsche Computer Game Championship statt. Die Firma Intel stellte die notwendige Hardware, und für die Games fühlte sich kein Geringerer als Origin verantwortlich. Was beim ersten Mega-Shootout abging, haben wir uns angesehen.

Intel und Origin riefen, und alle kamen. In den Berliner Messehallen trafen sich Alt und hauptsächlich Jung, um sich erstens von der Leistungsfähigkeit des Pentium-Prozessors überzeugen zu lassen und zweitens herauszufinden, wer wohl hierzulande der beste Privateer ist.

Gegen ein Eintrittsgeld von knappen 20 Mark konnte jeder an dem Shootout teilnehmen. Für die Startgebühr gab's auf jeden Fall ein Intel-T-Shirt und die Aussicht, in zwei Original-Pilotensesseln gegeneinander um den ersten Platz zu streiten. Ganz klar, daß der beste Flieger neben Ruhm und Ehre auch noch einen Haufen Sachpreise mit nach Hause nehmen durfte.

Das Ganze fand in einer reichgeschmückten Messehalle mit Treppchen, Podesten und jeder Menge fliegender Ungetüme unter der Decke statt. Rechts und links der Halle gab es reihenweise Rechner für die Vorentscheidung, während in der Mitte typische Computerspiele vorgestellt wurden. Dort stand auch Richard Garriott – alias Lord British – und führte die erste Betaversion von Ultima 8 vor, was für einen Großteil der Besucher den Eintrittspreis schon mal gerechtfertigt haben dürfte. Dazu gab es reichlich Tekkno-Musik und diverse Vorträge von Fachleuten, die im allgemeinen Spieltaumel aber eher untergingen. Kernstück der Show war die Zentralbühne, wo auf einer Projektionsleinwand ständig Weltraumaction von den einzelnen Spielern eingeblendet wurde und wo die beiden Showdown-Throne auf die beiden besten Piloten warteten.


▲ *Voll die Disco, ey!*


▲ *Der Meister spielt selbst. Mit Richard Garriott durch Britannia*

Ein wenig aus dem Rahmen fielen die Stände von Berliner Unternehmen, die die einmalige Chance nutzten und auf Videokonferenzsysteme oder Midi-Software aufmerksam machten, was typische Spieler eher am Rande interessierte. Obwohl alles ein wenig groß und unübersichtlich angelegt war und die erwartete Stimmung nicht so richtig aufkommen wollte, hat sich das Entrichten des Eintrittspreises doch gelohnt. Mal sehen, ob es so was nächstes Jahr wieder gibt.

Vivid Image

Die Väter des Samurai

Wenn man sich die Spiele auf den verschiedenen Systemen so ansieht, dann fragt man sich nicht selten, wer dahintersteckt. Im Fall des Second Samurai war das nicht schwer herauszubekommen.

Der "Second Samurai" hat zwei Jahre an Herstellungszeit gekostet – er besteht zu 75 Prozent aus Grafik und zu 25 Prozent aus Sound und Musik. Drei Leute waren damit beschäftigt, dieses Kampfspiel auf die Beine zu stellen: Mev Dinc, Raffaele Cecco und Mr. Twiddy. Mev Dinc ist der Kopf des seit sechs Jahren existierenden Labels Vivid Image – Grund genug, um ihm zum Label und zum Spiel ein paar Fragen zu stellen.

ASM: *Warum hat der zweite Samurai so lange auf sich warten lassen? Immerhin mehr als zwei Jahre...*

M.D.: Als Hauptgrund läßt sich anführen, daß wir "The Second Samurai" nicht als einfaches Sequel, also als Abkupferei unseres ersten Samurais wissen wollten. Es ist nicht leicht, die Fortsetzung eines guten Spiels zu schreiben; es muß noch besser in der Grafik, im Gameplay und im Sound werden. Und trotzdem muß es etwas völlig anderes sein. Denn die Presse vermittelt den Lesern sehr schnell den Eindruck, daß hier ein erfolgreiches Konzept weiter ausgeschlachtet wird, um das "schnelle Pfund" zu machen.

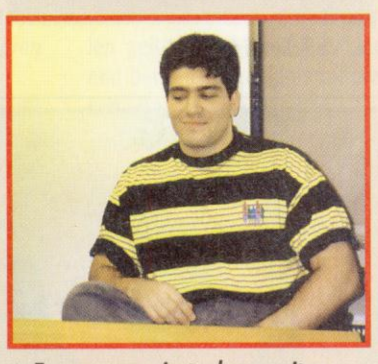
Weil "Second Samurai" unsere erste Fortsetzung war, wollten wir alles anders, vor allem besser machen, was sich natürlich auf die Zeit ausgewirkt hat. Der zweite Kämpfer ist eine völlig neu geschaffene Figur, wobei wir nur für die Grafik schon über sechs Monate benötigten. Ich kenne ansonsten keine andere Programmierer- oder Entwickler-Crew, die sich so viel Zeit dafür nimmt, ein Nachfolgespiel zu perfektionieren.

Mein persönliches Ziel ist es, Super-Games mit jeweils neuem Standard zu entwickeln. Zugegeben: Es ist hart, einen Nachfolger zu entwickeln, der zwar völlig anders, von der Story und dem Feeling her aber auch völlig gleich sein muß. Aber ich denke, wir haben die Aufgabe mit Bravour gemeistert. Im ersten Spiel kam es auf das Aufsammeln von Gegenständen an, im zweiten Teil haben wir dem Ganzen noch mehr von den Arcade-Spielen auf den Konsolen gegeben. Diesmal wird der Spieler nicht einfach Level für Level abgrasen, er wird auf Entdeckungsreise geschickt. Es gibt wesentlich mehr Hauptgegner als im ersten Spiel, und sie tauchen nicht nur erst am Ende auf, sondern begegnen einem auch schon mitten im Level.



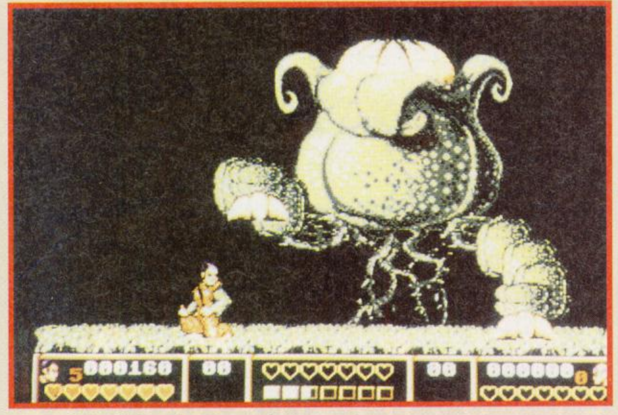
▲ Der Chef: Mev Dinc von Vivid Image

Der Kampf beginnt gleich zu Anfang. Man stößt auf einen Hauptgegner, besiegt ihn – und bekommt als Überraschung gleich noch einen vorgesetzt.



▲ Er programmierte den zweiten Samurai: Raffaele Cecco

Jeder dieser Gegner besitzt übrigens seine eigene Kampftechnik, damit das Ganze reizvoller wird. Der Witz ist jedoch, daß der Spieler sein Tempo selbst bestimmen und sich so auf den nächsten Gegner vorbereiten kann. In jedem Level gibt es so viele Kleinigkeiten zu beachten, daß sich jedes Spiel vollkommen neu gestaltet. Man erlebt eigentlich nie das gleiche – auch wenn man den Level schon kennt. Obwohl schon der erste Samurai für große Beachtung gesorgt hat, denke ich, daß Programmierer Raffaele Cecco sich mit dem zweiten noch einmal selbst übertroffen hat. Ich habe ihm bei einigen wichtigen Details helfen können, und wir beide sind uns so ziemlich sicher, daß wir das Letzte aus dem Amiga herausgeholt haben.



▲ Das Produkt: The Second Samurai

Unser nächstes Ziel wird es sein, "Second Samurai" auf das Sega-Mega-Drive zu übertragen. Glaubt es mir oder nicht: Das wird uns mehr Raum für unsere Ideen geben. Die Amiga-Version hat 16 Farben, die Farbpalette auf dem Mega Drive ist aber größer. Allerdings sollten wir die Mega-Drive-Version dann wiederum auf den Amiga 1200 portieren.

ASM: *Was bringt die Zukunft? Wird Vivid Image auch für das Amiga CD32 entwickeln?*

M.D.: Vivid Image hat bisher versucht, jedes System voll auszureizen. Dazu gehörte der Amiga 500, auf dem die jetzige Second-Samurai-Version entstanden ist, dazu gehört der Amiga 1200 mit seinen neuen Chips, und ich denke, dazu sollte auch eine PC-Version gehören. Eine CD-ROM-Version für das Amiga CD32 ist nicht geplant. Der Grund ist ganz einfach: Bisher haben wir alle Spiele auf den beschränkten Platz einer Diskette bekommen, und eine CD mit 650 MByte Platz bedeutet noch lange nicht, daß die Spiele entsprechend toller werden.

Vivid Image sucht natürlich immer neue Talente, die auf den verschiedenen Plattformen arbeiten. Beim CD-ROM jedoch stört uns die lange Zugriffszeit, die ein Spiel wie "Second Samurai" nur behindern würde. Und da würden auch talentierte Programmierer Probleme bekommen.

Sicherlich werden wir in Zukunft das Amiga CD32 unterstützen, dazu müssen allerdings neue Entwicklungen aus unserem Haus vorhanden sein, die die Möglichkeiten des Geräts unterstützen. Vielleicht auch ein "Second Samurai", der jedoch dann nicht auf der A500-Version beruhen wird.

1994 werden zwei neue Titel von uns auf den Markt gebracht. Eines wird mit Unterstützung eines Animateurs aus den Disney-Studios entstehen – dieses Projekt ist zur Zeit mein Liebling. Der Spieler wird mit der Grafik direkt konfrontiert – es ist nicht das, was man Multimedia nennt, sondern eine extrem neue Art des Gameplays.

ASM: *Wir danken für das Gespräch!* ■

ddf/sz

David Gibbons

Comic-Buch und Joystick-Feuer

David Gibbons ist Zeichner, genauer gesagt Comic-Zeichner, und Grafikdesigner für Computerspiele. Unser Korrespondent Derek dela Fuente besuchte ihn während der Arbeiten zu BENEATH THE STEEL SKY.

Beneath the Steel Sky ist ein neues interaktives Science-Fiction-Adventure für den PC. David Gibbons wirkt an dem neuen Virgin-Programm mit. Seine Artworks zeigen, daß die Verbindung zwischen Comic-Buch und Computergrafik nicht nur sehr eng, sondern auch sehr hilfreich sein kann. David Gibbons stellte sich dazu mehreren Fragen.

***ASM:** David, die Arbeit an einem Computerspiel ist ja nun etwas anderes als das Zeichnen eines Comic-Buchs. Wie war Deine Erfahrung mit diesem Projekt? Hat sich etwas in Deiner Art zu zeichnen geändert, als Du Dich intensiver mit dem Computerspiel beschäftigt hast?*

D.G.: Der wohl größte Unterschied besteht im Aufbau der Dramaturgie durch die Bilder. Während bei einem Comic der Zeichner oder Künstler für die dramatischen Elemente sorgt, liegt das bei einem Computerspiel total in der Hand des Spielenden. Hier greifen zwei Elemente ineinander: Die Story selbst und der Konstruktionsaufbau der Geschichte.

Bildlich gesprochen sind Spielhintergründe gezwungen, sich strikt an das zu halten, was im Vordergrund an Action stattfindet. Technische Überlegungen wie das Erzeugen einer Tiefenwirkung unter Vermeidung von Scaling-Problemen müssen ebenso stattfinden. Ein Comic-Buch zu zeichnen, ist wie das Festhalten einzelner Bilder aus einem Film, während das Zeichnen von Computerspielgrafiken eher dem Herausschneiden kompletter Sets, also Filmsequenzen, ähnelt.

Ich genieße die Erfahrung des Game-Designing, des Entwerfens von Computerspielgrafiken, genauso wie jede andere Arbeit, die mir neue Möglichkeiten erschließt. Außerdem strebe ich eine Art kreative Genialität an, die mir dabei helfen soll, immer neue Hindernisse spielend zu umgehen. Das Ganze ist eine



▲ David Gibbons, der Zeichner der Grafiken von Beneath the Steel Sky

Lernerfahrung, die mir dabei helfen soll, mehr über Spiele in der Zukunft zu lernen, aber auch meine Fähigkeiten beim Herstellen von Comics zu verbessern.

***ASM:** Gibst Du uns eine kurze Übersicht darüber, wie Du "Beneath the Steel Sky" siehst?*

D.G.: "Beneath the Steel Sky" ist eine seriöse und ernstgemeinte Science-Fiction-Story mit komödiantischen und bizarren Einflüssen. Es ist aus langen Entwicklungsdiskussionen und sorgfältig vorbereitetem Design-Work entstanden, außerdem besteht ein gutes Stück der Story aus den verwickelten Ansichten von den Leuten, die sich getroffen haben, um das Spiel aus der Taufe zu heben. Das heißt nicht, daß es ein Durcheinander geben wird. Im Gegenteil: Science Fiction benötigt diese Art der Kreativität. Wir denken, daß es ein interessantes und einnehmendes Spiel geben wird.

***ASM:** Wie viele Grafiken sind von Dir? Welches Programm hast Du benutzt, um die Zeichnungen herzustellen, und fandest Du die Arbeit mit dem Computer einfacher oder schwerer als das Zeichnen auf herkömmliche Art?*

D.G.: Ich denke, daß die ganze Produktion auf meinem Schaffen basiert – sonst hätte Virgin wohl mein Honorar umsonst ausgegeben. Aber im Ernst: Es gab schon andere Grafiker, die das eine oder andere Bild noch variiert oder "gefüllt" haben. Ein Künstler namens Les Pace hat alle Zeichnungen von mir ausgemalt, bevor sie in den Scanner gingen. Ich habe viele Sprites mit Deluxe Paint entworfen, und Revolution – die Hersteller des Spiels – haben andere hinzugefügt beziehungsweise einige modifiziert. Trotzdem empfinde ich die Arbeit am Computer als eine neue Erfahrung. Es ist halt etwas grundsätzlich anderes als die Arbeit an der Staffelei. Einem Charakter ein Gesicht zu verpassen, wenn man nur sieben mal neun Pixel mit 16 Farben zur Verfügung hat, ist schon eine Herausforderung. Auf jeden Fall will ich aber das Comic-Buch zum Spiel zeichnen.

***ASM:** Was war deine bedeutendste Erfahrung in der Zusammenarbeit mit BASS/Revolution/Virgin? Wird es weitere Projekte geben, bei denen David Gibbons als Zeichner eingesetzt wird?*

D.G.: Die bedeutendste Erfahrung war wohl die gute Zusammenarbeit selbst. Zusammenarbeit ist etwas, was ich auch sonst immer schätze. Es ist auch gut zu sehen, daß in der Computer-Branche der gleiche jungenhafte Enthusiasmus und ausgewachsene Zynismus vorherrscht wie in der Comic-Branche. Das sind "meine" Jungens und Mädchen...

Ich denke schon, daß ich weiterhin bei den Games mitmischen werde. Es ist ein faszinierendes neues Betätigungsfeld für mich, und ich denke, daß wir erst die Oberfläche dieses Feldes angekratzt haben.

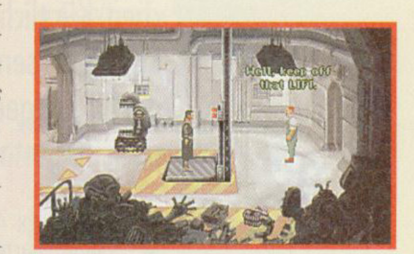
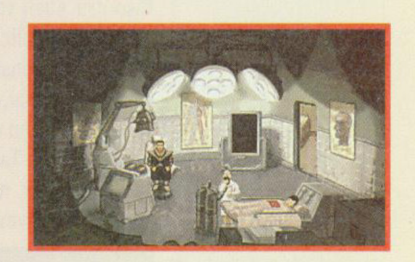
***ASM:** Letzte Frage: Hat David Gibbons Lieblingsspiele, die er entweder gesehen oder sogar gespielt hat – sofern ihm seine Arbeit Zeit dazu läßt?*

D.G.: Mein Sohn hat ein Monopol auf unseren Heimcomputer, somit stellt sich eher die Frage, welche Spiele ich sehen darf... – Er ist zehnmal besser im Spiel als ich!

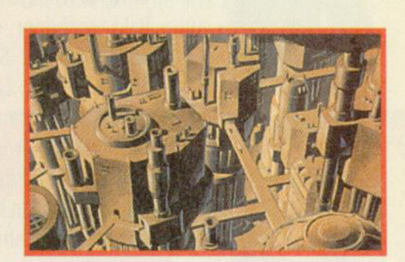
Die Favoriten im Gibbonsschen Haushalt sind zur Zeit Streetfighter 2 Turbo, Super Mario All Stars und – ganz frisch von der Ladentheke – Elite 2.

***ASM:** Vielen Dank für das Gespräch!* ■

ddf/sz





▲ ...und einige Kostproben aus dem Spiel



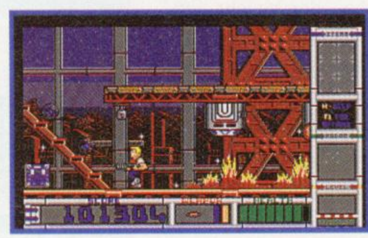


Shareware

Ein dreifach Wumm

Die Sharewareschmiede APOGEE ist bekannt für Produkte, die den Vergleich mit "kommerziellen" Spielen nicht zu scheuen brauchen. Kürzlich wurden von dieser Firma zwei neue Spiele auf einen Schlag präsentiert. Dazu kommt ein weiteres von ID SOFTWARE, die für Apogee Klassiker wie Commander Keen und Wolfenstein 3D gestalteten, jetzt aber eigene Wege gehen.

Eins vorweg: Zwei der vorgestellten Spiele warnen im Vorspann ausdrücklich vor "grafischer Gewalt" – und tatsächlich bieten alle drei ein mächtig blutrünstiges Szenario. Aber so sind sie nun mal, die Shoot'em-Ups, und so legen wir den warnenden Zeigefinger wieder auf die Tasten und berichten ungeachtet aller moralischen Bedenken über die positiven Aspekte der Games.



▲ *Der Duke ist wieder da: Die Erde, über die er geht, bebt!*

DUKE NUKEM II

PC (386, VGA), **Registrierung: 69 DM**, Hersteller: **Apogee/ Todd Replogle**, USA, Muster von: **CDV**.

Bei Computerspielen geht's zu wie beim Fernsehen: Ist eine Story erfolgreich, dann wird sie Folge um Folge fortgesetzt. Dieses Schicksal ereilt nun auch **Duke Nukem**, der zwischendurch schon mal in *Nukum* umgetauft worden war. Sein zweiter Streich spielt im Raum; eine Rasse bösartiger Aliens hat den Retter der Erde entführt. Die miesen Mordbuben wollen Nukems Gehirn in einen Kampfroboter verpflanzen, mit dessen Hilfe die Welt erobert werden soll. Doch der Mann mit den vielen Tricks hat noch ein paar auf Lager. Er knackt sein Gefängnis und fängt an, den Aliens die Hölle heiß zu machen.

In gewohnter Weise wird gejumpt und gerunt, bis die Levels rauchen. Nach wie vor kann der Held springen, hangeln, klettern, sich ducken und natürlich schießen, was die Wumme hält. Keine Frage, daß mit Eurer Hilfe ein Happy End herausschaut – aber nur bis zur nächsten Episode. Bei Duke Nukem II gibt's insgesamt vier, und die erste ist wie üblich zum unverbindlichen Ausprobieren freigegeben.



DOOM

PC (386, VGA), Registrierung: **79 DM**, Hersteller: **id Software**, USA, Muster von: **CDV**.

Man traut sich kaum, den Titel zu erwähnen, aber nach wie vor ist Wolfenstein 3D nicht indiziert. Bald nachdem dieses technisch richtungsweisende Spiel (hierzulande trotzdem unter den Ladentischen) die Runde gemacht hatte, munkelte man von einem Nachfolger, der noch mehr bieten sollte. **Doom** sollte er heißen, und wir haben bereits vor einigen Monaten erste Bilder gezeigt. Erst jetzt aber ist das Ganze fertig.

Als Spieler seid Ihr Mitglieder einer Elite-Einheit auf dem Mars, wo eine verstümmelte Nachricht vom Mond Phobos aufgefangen wird: Dort spielen die Roboter verrückt. Eure Aufgabe muß ich nicht näher erläutern! Nur soviel: Ihr marschiert durch verschiedene Bauten und schießt am besten auf alles, was sich bewegt.

Tatsächlich ist das Spiel technisch eine Meisterleistung. Die Grafik beeindruckt, der Sound kommt ordentlich, aber das Scrolling ist schlichtweg eine Wucht. Butterweich, sage ich nur. Auch die Atmosphäre ist toll: Ungemein spannend gestaltet sich der Marsch durch die finsteren Katakomben des Marsmonds, und fast fühlt man sich wie Ltd. Ripley (Alien), wenn Türen plötzlich auf- und zugehen und Säure von der Decke tropft.



▲ *Überall lauern die Gegner*

Doom kommt mit insgesamt drei Episoden, auch hier ist die erste frei. Schließlich soll ein besonderes Schmankerl nicht unerwähnt bleiben: Es gibt einen Netzmodus für mehrere Spieler, den wir leider noch nicht ausprobieren konnten. Wird aber nachgeholt!



▲ *Nichts für schwache Nerven!*



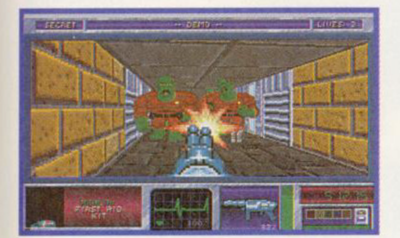


BLAKE STONE

PC (386, VGA), Registrierung: **79 DM/109 DM** (3/6 Episoden), Hersteller: **Apogee/Jam Productions**, USA, Muster von: **CDV**.

Der nächste Held *gehört* nicht zu einer Spezialeinheit, er *ist* seine eigene Taskforce. Ganz allein tritt **Blake Stone** (und tretet Ihr) gegen einen verrückten Wissenschaftler an, der mit genmanipulierten Wesen sein Schindluder treibt. Auf der Spur des Unholds gilt es, seine diversen Hauptquartiere von allerlei Schergen und Ungetier zu säubern.

Wie bei Doom stand auch bei diesem Spiel Wolfenstein 3D Pate. Die Umsetzung ist gut, aber lange nicht so gut wie bei Doom. Allerdings geht es hier etwas heller zu, was ich persönlich als angenehm empfinde. Eine echte Verbesserung ist die Automapping-Funktion (hat Doom auch), die bei der Orientierung in den verzweigten Labyrinthen hilft. Von diesem Stoff gibt's sogar sechs Episoden, und (muß ich's noch sagen?) die erste bekommt man quasi umsonst zum Ausprobieren.



▲ *Nicht nur grüne Riesen wollen Dir ans Leder*



▲ *Dr. Goldfire ist der Oberbösewicht*



▲ *Duell zwischen roten Ziegeln*



CRAZY CRACK

PC (386/25, VGA, Maus, Windows 3.1, 1,2 MB auf der Festplatte), Registrierung: **49 DM**, Hersteller: **CreaTeam**, 24903 Flensburg, Muster von: **Hersteller**.

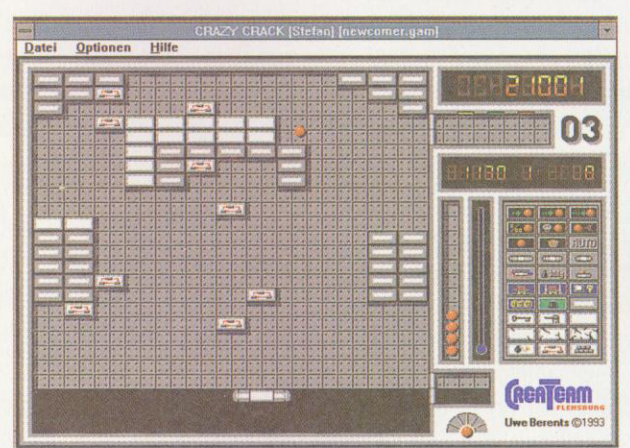
Bau, Steine, Erden

Erinnert Ihr Euch an "Break Out"? Richtig, das war das Ding mit dem Schläger und den Steinen, die man durch gezieltes Retournieren eines Balls Stück für Stück abräumen mußte.

Wie so viele "Oldies but Goodies" ist "Break Out" im Laufe der Jahre immer wieder aufs Neue variiert worden. Die aktuellste Version heißt **Crazy Crack**, läuft unter Windows, und – das ist das Beste – als Shareware kann sie von jedermann völlig unverbindlich auf Herz und Nieren geprüft werden. Eins jedoch vorweg: Wer Spiele dieser Art mag, der sollte die knapp 50 Eier für die Registrierung unbesorgt sofort abdrücken. Der Gegenwert hat es in sich!

Reaktionsspiele unter Windows stimmen eigentlich mißtrauisch. Die Performance ist häufig jenseits von Gut und Böse, und das Ganze ruckelt erbärmlich vor sich hin. Crazy Crack dagegen hält während des Spiels einfach alles andere an. So wird zwar ein flüssiger Spielablauf erreicht, aber geschummelt ist es trotzdem.

Was soll's, der Spielspaß entschädigt zur Genüge. Das sattsam bekannte Prinzip wird durch eine Fülle neuer Ideen enorm aufgewertet. So gibt es gleich 30 verschiedene Sorten Steine, die alle möglichen Aktionen auslösen. Da wird der Schläger breiter und schmaler, seine Bewegungsrichtung wird plötzlich umgekehrt, der Ball bremst oder beschleunigt, Autosteine übernehmen die Schlägersteuerung und gönnen Euch eine Verschnaufpause und, und, und... – Selbstredend gibt es unzählige Levels (nur 10 in der Shareversion), die mal einfacher, mal ganz schön kompliziert zu knacken sind.

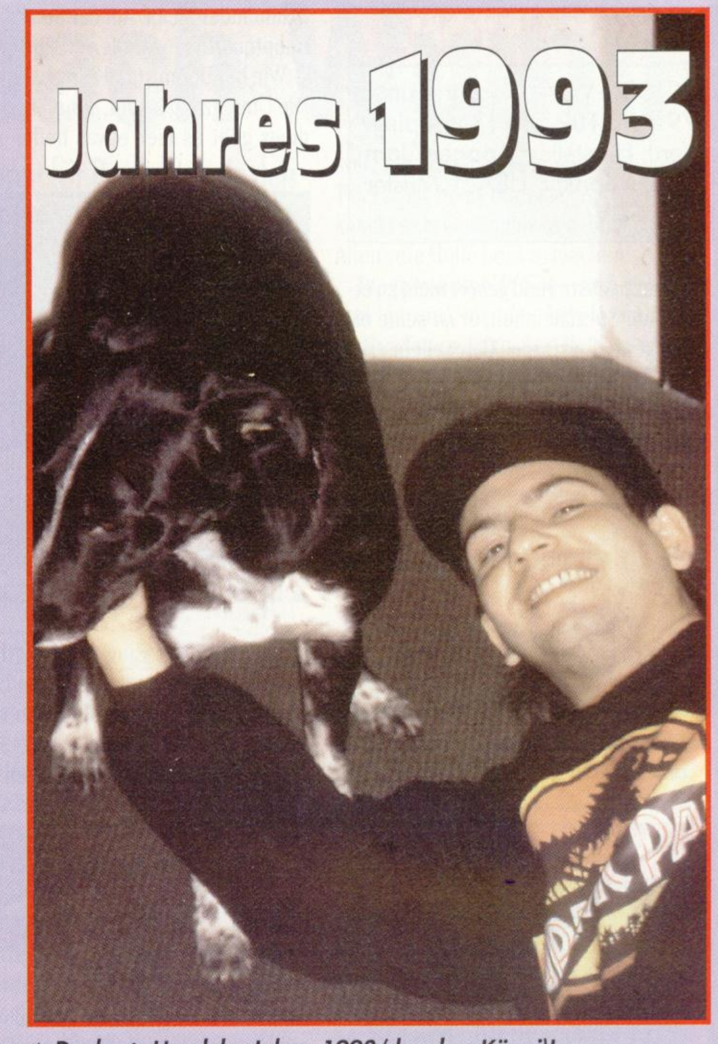


▲ *Vorhand, Rückhand: Abräumen heißt die Devise*

Die Grafik ist so gut, wie sie unter Windows nur sein kann, Sound kommt entweder aus dem PC-Lautsprecher (vergeßt es!) oder wird von einer Soundkarte ausgegeben (gelungen!). Jedes Spiel kann beliebig unterbrochen, zwischengespeichert und jederzeit fortgesetzt werden. Und schließlich gibt es noch den Editor (nur registrierte Version), mit dem man eigene Levels basteln kann. Klasse! So einfach, so überzeugend: Das finden auch meine Redaktionskollegen, die alle gleich selbst einmal probieren mußten...



Eure Hits des



▲ *Der beste Hund des Jahres 1993 (der ohne Käppi)!*

Ihr habt sie gewählt – Monat für Monat, ASM für ASM – insgesamt elfmal: die Lieblingsspiele, die besten Grafiken, die tollsten Sounds. Hier ist das Endergebnis der Lesercharts 1993.

Als ich im April 1991 in dieser Redaktion anfing, übergab man mir die Hitline/Leser-Charts, die zu diesem Zeitpunkt eher ein Stiefkind als eine Institution waren. Zugegeben, am Anfang tat ich mich etwas schwer, was die Auswertung anging – eigentlich wollte ich ja Spiele testen.

Schwierig wurde die Auswertung in dem Moment, als mehrere Spiele gleich viele Stimmen erhielten – ein neues Wertungsschema mußte her. Und so ward folgendes Konzept geboren: Ihr dürft Plätze vergeben, wobei es für den Platz 1 zehn, für Platz 2 neun Punkte gibt, und so weiter bis zum Platz 10 mit einem Punkt. Und das sinngemäß auch bei den Grafik- und Sound-Charts.

Klaro, keine Mühe ohne Lohn, also mußte neben einem neuen Layout auch ein Anreiz her. Der Plan, Euch per Foto abzubilden, ging leider schief. Ihr wolltet Euch ja nicht ablichten lassen, also mußten möglichst ausgefallene Bilder herhalten. Schließlich wurde beschlossen, jeden Monat ein ASM-Jahres-Abo unter allen Teilnehmern zu verlosen.

Seitdem war auch die Beteiligung höher: Liegt es nun am Abo oder an der Gestaltung des Bildes, das seit geraumer Zeit immer wieder Szenen aus der Redaktion oder absonderliche Verhaltensweisen gewisser Redakteure und -innen zeigt? Dennoch können wir durchaus noch mehr Zuschriften gebrauchen, allerdings bitte nur eine pro Monat und Haushalt! Schummeln gilt nämlich ausnahmsweise nicht.

Wir haben mit der Ausgabe 12/93 auch überlegt, ob wir das Layout der Lesercharts ändern oder beibehalten sollten. Wie Ihr rapmäßig erfahren konntet, blieb alles beim alten (wenn man einmal von der wechselnden Farbgestaltung absieht). Mensch ist Gewohnheitstier, und Euch gefällt es offenbar so, wie es ist. Wir denken aber an eine Erweiterung – mehr dazu in Bälde.

Etwas Besonderes gibt es nun in dieser Ausgabe, und das ist die Jahresauswertung. Wie bei der monatlichen, gab es auch diesmal 10 Punkte für Platz 1 und so weiter – bis zu vier Punkten für Platz 7. In der Endwertung schaffte es in der Disziplin "Leser-Charts" **Indiana Jones IV** nicht nur, 104 Gesamtpunkte zu erreichen, sondern auch achtmal den "Monatsersten" zu machen. Erfolgreichster Neuling war **Day of the Tentacle**, der es von 0 auf 1 schaffte. Da der Titel aber bisher nur einmal vorkam, landete er noch nicht in der Jahreswertung. 22 Titel waren insgesamt in den Monats-TOP 7.

Bei den "Grafik-Charts" schaffte **Indiana Jones IV** 103 Gesamtpunkte und war fünfmal auf Platz 1 der Monatsliste. Auch hier gelang **Day of the Tentacle** der Sprung von 0 an die erste Position. 17 verschiedene Titel kamen in die monatliche Wertung.

Die Sound-Charts – und das ist nun zum dritten Mal in Folge der Fall – werden von **Turrican II** angeführt. Dieses Mega-Game schlägt sogar Indy IV – mit 108 Gesamtpunkten und neunmal Platz 1. Nur zweimal mußte es für **Apidya** die Spitzenposition räumen und sich mit dem zweiten Platz begnügen. 13 Titel kamen in den 11 Heften des 93er Jahrgangs vor (in der 2/93 gab es keine Lesercharts wegen der Jahresauswertung '92).

Wie wird es 1994 aussehen? Wird Turrican II noch einmal zuschlagen? Wird Indiana Jones IV weiter dabei sein? Es liegt ganz allein bei Euch – Monat für Monat, ASM für ASM: Ihr entscheidet, was bei uns TOP ist, auch 1994!

Jahres-Leser-Charts

1	**Indiana Jones IV**	**LucasArts**
2	**Monkey Island II**	**LucasArts**
3	**Bundesliga-Manager Prof.**	**Software 2000**
4	Civilization	Microprose
5	Lemmings	Psygnosis
6	Chaos Engine	Renegade
7	The Secret of Monkey Island	LucasArts
8	Lionheart	Thalion
9	Lemmings 2	Psygnosis
10	Turrican II	Rainbow Arts

Jahres-Grafik-Charts

1	**Indiana Jones IV**	**LucasArts**
2	**Monkey Island II**	**LucasArts**
3	**Turrican II**	**Rainbow Arts**
4	The Secret of Monkey Island	LucasArts
5	Comanche	Novalogic
6	Apidya	Kaiko
7	Lionheart	Thalion
8	Turrican	Rainbow Arts
9	Strike Commander	Origin
10	Battle Isle	Blue Byte

Jahres-Sound-Charts

1	**Turrican II**	**Rainbow Arts**
2	**Apidya**	**Kaiko**
3	**Turrican**	**Rainbow Arts**
4	Monkey Island II	LucasArts
5	Indiana Jones IV	LucasArts
6	The Secret of Monkey Island	LucasArts
7	Pinball Fantasies	21st Century
8	Pinball Dreams	21st Century
9	Lemmings 2	Psygnosis
10	Day of the Tentacle	LucasArts

Na, wie schaut's aus? Seid Ihr der Einsamkeit vor dem Monitor müde? Forscht Ihr nach Gleichgesinnten? Kein Problem: Sucht Euch doch einfach aus den folgenden Adressen eine in Eurer Nähe, meldet Euch dort, und schon kann's losgehen mit der Geselligkeit. – Wie bitte? Ihr habt Euch ohnehin schon zusammengeschlossen und möchtet ebenfalls in dieser Rubrik als Ansprechpartner genannt werdet? Na dann los: Sobald wir den Brief mit den entsprechenden Angaben von Euch erhalten, gibt's auch eine Eintragung. – Halt, Einschränkung! "Postlager"- Adressen sortieren wir gnadenlos aus, und wie bei den Lottozahlen übernehmen wir keine Gewähr für die Richtigkeit der Angaben auf dieser Seite.

ASM, CLUBS, Postfach 1870, 37258 Eschwege

Name: Internationaler Amiga User Club
Anschrift: Thomas Linecker, Hohnhart 78, A-5251 Höhnhart
o. Joachim Bojer, Postf. 586, A-1040 Wien
Systeme: Amiga 500, 600
Bedingungen: 100 öS (15 DM) Aufnahme, jährl. 70öS (10 DM), Alter mind. 12 Jahre

Name: Headlong
Anschrift: Postfach, CH-3360 Herzogenbuchsee
Systeme: Amiga
Bedingungen: mtl. 5 SFr/7 DM/50 öS (Ausland Vorkasse!)
Mitglieder: ca. 50

Name: No Crack
Anschrift: Tofalo Giacomo, Neuchlenstr. 26B, CH-9202 Gossau
Systeme: Amiga
Bedingungen: 35 Fr im Jahr
Mitglieder: 35

Name: PC-Power-Club
Anschrift: Michael Jatzke, Nr. 18, 02699 Lippitsch
Systeme: PC
Bedingungen: mtl. 5 DM
Mitglieder: 12

Name: Amiga Time
Anschrift: Tion Patzelt, Dorfstraße 61, 04626 Vollmershain
Systeme: Amiga, CD32 m. Laufwerk
Bedingungen: jährl. 50 DM
Mitglieder: 37

Name: Computerteam-Club, Computerteam-High
Anschrift: René Wappenhans, Bestenseer Str. 11, 15741 Gräbendorf, Tel. 033762/61819 (15-19 Uhr)
Systeme: C64, C128 (in 64-Mode)
Bedingungen: mtl. 5 DM
Mitglieder: 10

Name: Mellow Mind Development e.V. i.G.
Anschrift: MMD.93, Prohner Str. 15, 18435 Stralsund
Systeme: Amiga, PC, Mac
Bedingungen: 10 DM Aufnahme, mtl. 8 DM
Mitglieder: 19

Name: LucasArts-Fan-Club
Anschrift: Claus Holzheu, Heerstr. 78, 27478 Cuxhaven
Systeme: PC, Amiga, Atari
Bedingungen: mtl. 10 DM
Mitglieder: 86

Name: Brainbyte
Anschrift: Stefan Koop, Auf der Bult 4a, 27574 Bremerhaven
Systeme: PC
Bedingungen: keine
Mitglieder: 10

Name: Atari-ST-Computer-Club Nr. 1
Anschrift: Meik Bekemeier, Theodor-Fontane-Str. 4, 32584 Löhne, Tel.: 05732/4201
Systeme: Atari ST
Bedingungen: mtl. 5 DM
Mitglieder: 16

Name: APC (Amiga PC)
Anschrift: Alexander Niewels, APC, Arminiusstr. 3a, 33175 Bad Lippspringe
Systeme: Amiga 500, PC
Bedingungen: 3 DM Aufnahme, mtl. 5 DM

Name: APCE Software – Hardware
Anschrift: Ole Brandenburg, Am Wendebach 3, 37581 Bad Gandersheim
Systeme: PC und Amiga
Bedingungen: mtl. 1 DM für Infos
Mitglieder: 41.

Name: Atari TOS Games Club
Anschrift: Andreas Knopf, Heckenbeckerstr. 1b, 37581 Gandersheim
Systeme: alle TOS-Rechner
Bedingungen: keine

Name: ASM (Amigas Super Maus)
Anschrift: C. Hamel, Kahlbergstr. 26, 37589 Kalefeld 7
Systeme: Amiga 500, 600
Bedingungen: 10 DM Aufnahme, mtl. 5 DM, mind. 8, höchst. 16 Jahre alt
Mitglieder: 13

Name: Professional Amiga Club
Anschrift: Philipp Schlee, Claudiusstr. 38, 40668 Meerbusch
Systeme: Amiga
Bedingungen: jährl. 20 DM
Mitglieder: 2

Name: Nintendo-User-Club
Anschrift: Tobias Märker, Stettiner Weg 22, 44625 Herne
Systeme: Game Boy, NES, Super NES
Bedingungen: 2 DM f. Clubmag
Mitglieder: 114

Name: Super Magicom Tigers
Anschrift: Nico Pothmann, Mont-Cenis-Str. 121, 44627 Herne
Systeme: Super NES, Game Boy
Bedingungen: mtl. 3 DM
Mitglieder: 19

Name: Shark Byte Entertainment Software
Anschrift: c/o Jörg Benne, Krekelerweg 13, 45276 Essen, Tel.: 0201/502990 (Di/Do ab 16 Uhr)
Systeme: Amiga
Bedingungen: nur Programmierer oder Grafiker
Mitglieder: 14

Name: Adventure- u. Rollenspiel-Club Bocholt
Anschrift: Sascha Gutt, Alemannenstr. 21, 46395 Bocholt
Systeme: alle PCs und Amigas
Bedingungen: 10 DM Aufnahme, jährl. 30 DM
Mitglieder: 27

Name: Amiga-Club
Anschrift: Daniel Gaethke, Hohenzollernstr. 94, 46395 Bocholt
Systeme: alle Amigas vom 500 bis 4000
Bedingungen: mtl. 5 DM
Mitglieder: ca. 48

Name: Computerclub Marcus Gerresheim
Anschrift: Prinz-Eugen-Str. 9, 46397 Bocholt
Systeme: alle m. Rang u. Namen
Mitglieder: 20

Name: The New Generation
Anschrift: Janni Seidaris, Alter Trassweg 19c, 51427 Bergisch Gladbach (Refrath)
Systeme: Amiga (ab 1MB)
Bedingungen: 1 DM f. Info
Mitglieder: 14

Name: amiga cd 32-club
Anschrift: Alt Breinig 13, 52223 Stolberg
Systeme: alle Amigas mit Kick 1,2/1,3, Amiga CD-32
Bedingungen: jährl. 20 DM (Mag/2 Disks), jährl. 50 DM (Mag/10 Disks), jährl. 20 DM (Mag m. CD-32-Anh.), keine absoluten Anfänger

Name: P-G-D Professional Game Development
Anschrift: Tournisauel 55, 53797 Lohmar
Systeme: PC, Amiga
Bedingungen: keine
Mitglieder: 12

Name: Der Softbär
Anschrift: Wormserstr. 173, 55130 Mainz, Tel./Fax: 06132/56604
Systeme: Game Boy, SNES, PC Engine, Turbo Duo, Neo Geo, Mega Drive, Mega CD, Jaguar, 3DO
Bedingungen: 10 DM Aufnahme, jährl. 20 DM
Mitglieder: 47

Name: noch namenlos
Anschrift: Tobias Anton, Kanzlerweg 5, 55291 Saulheim, Tel.: 06732/3558
Systeme: PC (ab 286), C64
Bedingungen: 10 DM Aufnahme, mtl. 5 DM
Mitglieder: 12 aktive

Name: Nintendo Game Magazin (N.G.M.)
Anschrift: N.G.M., René Hoppe, Leipziger Str. 16, 56075 Koblenz
Systeme: SNES
Bedingungen: 3 DM f. Clubmag + 2 DM Porto (5-Mark-Schein!)
Mitglieder: 24

Name: Mega-Club
Anschrift: Michael Kissel, Schützenstr. 24, 57610 Altenkirchen
Systeme: Mega-Drive
Bedingungen: 30 DM Aufnahme, 20 DM jährl.
Mitglieder: 10

Name: Internationaler LYNX-Club
Adressen: Deutschland: Hans-Jörg Sebastian, Siegfriedstr. 3, 61389 Schmitten;
Niederlande: Leon Stor, Vanenburg 2, Ugcmelen, Apeldorn;
Österreich: Ernst Fürthaller, Hafnerstr. 6, A-7020 Linz; Schweiz: Swiss-LYNX-Info-Club, Eugen Rodel, Sängeliweg 45, CH-4900 Langenthal;
Systeme: Atari Lynx!!!
Bedingungen: Anmeldegebühr 5 DM

Name: Star Trek Fan Club
Anschrift: Hans Werner Wiekhusen, Im Klosterkamp 16, 58119 Hagen
Bedingungen: mtl. 5 DM, jährl. 50 DM

Name: PC Pharaos
Anschrift: Ralph Führer, Dieselstr. 5, 63071 Offenbach
Systeme: PC
Bedingungen: mtl. 5 DM o. jährl. 52 DM
Mitglieder: 28

Name: noch namenlos
Anschrift: Stephan Schölzel, Leipziger Platz 1f, 63755 Alzenau
Systeme: PC (ab 386, mögl. CD-ROM-Drive)
Bedingungen: keine
Mitglieder: 21

Name: Zeta Club
Anschrift: Alexander Fabbian, Carl-Benz-Str. 6 C, 64625 Bensheim
Systeme: C64
Bedingungen: C64 mit 5,25"-Floppy, 5 DM Aufnahme, mtl. 5,50 DM
Mitglieder: ca. 100

Name: Red – ANGEL
Anschrift: Willi Akdeniz, Siemensstr. 34, 65549 Limburg
Systeme: PC
Bedingungen: mtl. 5 DM, nur für Gays
Mitglieder: 14

Name: Commodore-Computer-Club Goldener Grund e.V.
Anschrift: Wolfgang Rathgeber (Ralf Rudolf), Postfach 1126, 65607 Brechen
Systeme: PC und Amiga
Bedingungen: 10 DM Aufnahme, jährl. 70 DM
Mitglieder: ca. 60

Name: Förderverein für kreative Computeranwendung e.V. SAAR
Anschrift: Grünlingshöhe 4, 66125 Dudweiler, Tel.: 06898/439854

Name: Internationaler PC Club (IPCC)
Anschrift: Hauptstr. 30, 67752 Rutsweiler/Ltr., Tel.: 06304/7731 (n. 19 Uhr, Marco Creutz)
Systeme: PC (ab 286)
Bedingungen: mtl. 10 DM, Windows-Kenntnisse

Name: The PC Freaks
Anschrift: Uwe Armbruster, Rohrackerstr. 118, 70329 Stuttgart
Systeme: alle PCs
Bedingungen: mtl. 4 DM/vierteljährl. 11,50 DM/halbjährl. 22 DM/jährl. 40 DM
Mitglieder: 38

Name: Oberstetter PC-Heros
Anschrift: Im Michelbach 11, 72531 Oberstetten
Systeme: PC, Mega Drive
Bedingungen: mtl. 2,50 DM
Mitglieder: 80

Name: High End – Der PC- und Macintosh Club
Anschrift: c/o Jan Feldkircher, Riedstr. 31, 73105 Dürnau
Systeme: PC und Macintosh
Bedingungen: jährl. 20 DM, je 2 DM f. PD-Disks
Mitglieder: 20

Name: Club 2000 Karlsruhe
Anschrift: D. Weisbrod, E.-Geck-Str. 16b, 76189 Karlsruhe
Systeme: PC (ab 286)
Bedingungen: mtl. 4 DM
Mitglieder: über 25

Name: Amiga Kreativ Club
Anschrift: c/o Diethegen Sum, Welschensteinacherstr. 3, 77790 Steinach
Systeme: Amiga
Bedingungen: 5 DM Aufnahme, mtl. 3 DM (aktive Mitgl.), mtl. 4 DM (passive Mitglieder)
Mitglieder: über 45

Name: Software 4000
Anschrift: Hans-Jörg Braun, Diersburgerstr. 32, 77948 Friesenheim
Systeme: alle Amigas
Bedingungen: 3 DM Aufnahme, mtl. 5 DM
Mitglieder: 12

Name: Videocom
Anschrift: Vitali Thomas, Reiterweg 3, 82031 Grünwald
Bedingungen: mtl. 6 DM (3 DM Post); Österreich 50 öS (Scheine im Umschlag!; 4,20 DM Post)
Mitglieder: 11

Name: Amiga-Computerclub APC&TCP
Anschrift: Dorfstraße 17, 83236 Übersee, Tel.: 08642/6279 (ab 20 Uhr), Mailbox: 08642/1336
Systeme: Amiga
Bedingungen: keine
Mitglieder: ca. 400

Name: Amiga Megaworld Club
Anschrift: Rainer Nawratil jun., Muttenthalerstr. 4, 89420 Höchstädt
Systeme: Amiga
Bedingungen: mtl. 5 DM
Mitglieder: 12

Name: RTS Programmer Club
Anschrift: Thomas Helbing, Hagenstr. 6, 90530 Wendelstein
Systeme: alle Atari STs, Falcon, in Zukunft auch PCs
Bedingungen: keine Beiträge, Programmierer-fahrungen
Mitglieder: 20–25 aktive

Name: A.U.D.I. (Amiga User Deutschland Inc.)
Anschrift: c/o Conrad Hahl, Königswiesenweg 2, 93051 Regensburg
Systeme: Amiga
Bedingungen: 10 DM Aufnahme
Mitglieder: 49

Name: Helmbrechter Datenforum
Anschrift: Oliver Koller, Blücherstr. 32, 95233 Helmbrechts
Systeme: Amiga 500
Bedingungen: Aufnahme 5 DM, mtl. 5 DM
Mitglieder: 24

Name: Meininger PC-Fan-Club
Anschrift: R. Pfeifer, Weingartental 12, 98617 Meiningen, Tel.: 03693/2819, Fax: 03693/471196
Systeme: PC
Bedingungen: unterschiedlich
Mitglieder: 15

CHECKPOINT

"Wie kommen diese ASMlinge eigentlich zu ihren Bewertungen?" – Wenn Euch diese Frage und noch ein paar andere "interne" Dinge interessieren, seid Ihr auf dieser Seite goldrichtig...

Alle größeren Spieletests verfügen über unsere "große Wertungsbox". Diese enthält neben dem ASM-Urteil noch Wertungen zu insgesamt fünf Kriterien. Drei davon tauchen immer auf; sie sind für jedes Spiel wichtig:
Grafik – Ästhetik, Animation, Farbgebung, Scrolling, Deutlichkeit
Sound – technische Qualität, Einfalls- und Abwechslungsreichtum von Begleitmusik und Geräuscheffekten
Ablauf – Spiellogik, "Gameplay", Spielbarkeit

Darüber hinaus gibt es immer zwei "freie" Kriterien, die sich der Spieletester passend zum jeweiligen Spiel aus der folgenden Palette heraussucht:

Preis/Leistung
Realitätsnähe
Humor
Idee
Atmosphäre
Anleitung
Spielstärke
Dauerspaß
Steuerung
Aufmachung

Je nach Art des Spiels bekommt Ihr so ein recht breitgefächertes Bild von dessen Stärken und Schwächen. Das **ASM-Urteil**, das groß im Balken erscheint, ist nun **nicht** etwa ein rechnerischer Mittelwert aus den fünf Ergebnissen in der Wertungsbox. Das ASM-Urteil soll vielmehr Auskunft darüber geben, ob das betreffende Spiel Spaß macht oder nicht. Es hat mit dem zu tun, was wir früher als "Motivations-Note" einzeln gewertet haben. Das ASM-Urteil ist so etwas wie die "ehrliche Meinung" der Redaktion zu einem Spiel, unabhängig von dessen einzelnen Punktzahlen bei den Testkriterien.
Kleinere Testberichte (auch die Artikel in der "Replay"-Rubrik) haben nur einen einfachen Wertungsbalken mit dem jeweiligen ASM-Urteil.

DIE ASM-WERTUNG VON 0 BIS 12:
0–5 **mangelhaft** (das Spiel hat echte Mängel, von einem Kauf würden wir abraten)
6–8 **annehmbar** (Stärken und Schwächen sind gleichmäßig verteilt, das Spiel entspricht dem Durchschnitt)
9–10 **gut** (hebt sich positiv von der Masse ab)
11–12 **sehr gut** (uneingeschränkte Empfehlung; das Spiel kann auch verwöhnte Spielefreaks begeistern).

Abgesehen von diesen Punktwertungen gibt es noch spezielle Auszeichnungen. Den **Hitstern** verleihen wir an Spiele, die wir für wegweisend (oder "trendsettend") halten. Besonders geniale Games mit einer neuartigen Spielidee und einwandfreier Gestaltung bekommen sogar das Prädikat **Mega-Hit**. Aber das ist ziemlich selten.
Das **Spiel des Monats** schließlich wird für jede Ausgabe in einer rituellen Meinungs-Prügelei aller ASM-Redakteure ermittelt.

SPIEL-GENRES

Bei jedem Spieletest und jeder Preview stehen 1-2 Hinweissymbole, die zeigen, in welche Sparte sich das jeweilige Spiel einordnen ließe:

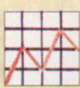

Reaktions- und Geschicklichkeitsspiele


Baller- und Prügelspiele


Rollenspiele


Denk- und Knobelspiele


Lernspiele


Management- und Wissenschaftssimulationen


Sportsimulationen


Strategiespiele


Gesellschafts- und Kartenspielprogramme


Jump'n'Run-Spiele


Adventures


Automatensimulationen


Flug- und Fahrsimulatoren

DIE REDAKTIONSTRUPPE:


Stefan Martin Asef (sma)


Jürgen Borngießer (jb)


Vera Brinkmann (vb)


Marcus Höfer (cus)


Thomas Morgen (tom)


Klaus Trafford (kate)


Peter Schmitz (sz)

UNSERE STÄNDIGEN "FREIEN":


Antje Hink (ah)


Andreas Lober (al)


Michael Suck (msu)


Markus Krichel (mk)



▲ Antje: und kritisch blickt die Fachfrau...

ANTJES TOP 5

1. Return to Zork (CD-ROM)
2. Anstoß (PC)
3. Bubsy (Mega Drive)
4. Alone in the Dark 2 (CD-ROM)
5. SWAP (PC)

Kinder dieser Welt

Normalerweise findet Ihr an dieser Stelle ein fröhliches, meist aus dem Redaktionsalltag gegriffenes Vorwort zu den Konvertierungen, was Euch ja offenbar auch gut gefällt. Diesmal allerdings ist mir das Lachen im Halse steckengeblieben. Grund dafür waren zwei RTL-Shows am 2. Januar, die zugunsten der UNESCO-Aktion "Kinder in Not" veranstaltet wurden. Darin wurden u. a. Bilder aus dem ehemaligen Jugoslawien gezeigt: Kinder nämlich, die tagtäglich den furchtbaren Krieg miterleben müssen und die eigentlichen Leidtragenden an den kindischen Spielen der sogenannten Erwachsenen sind.

Am nächsten Tag sehe ich etwa gleichaltrige deutsche Kinder mit dem Game Boy spielend im Bus sitzen und frage mich, ob nicht auch Kinder aus Sarajewo das gleiche Recht haben müßten wie unsere: nämlich zum Spielen, Lachen und Ausgelassensein. Statt dessen sehen sie Blut und Gewalt, Tod und Vernichtung – ihr ganzes Leben wird geprägt sein von diesen Eindrücken. Es ist höchste Zeit, etwas für diese Kinder zu tun – ebenso wie für jene, die in der Dritten Welt leben und Hunger leiden. Aus diesem Grund haben wir statt flotter Sprüche diesmal einen ernsthaften "Aufhänger", und den Schluß unserer Replay-Rubrik bildet diesmal ein Spendenaufruf der Aktion "Kinder in Not". Ich möchte hier kein Mäntelchen der Barmherzigkeit ausbreiten und Euch nicht zum Spenden drängen, denn diese Entscheidung obliegt Euch allein. Ich möchte aber alle, die dies lesen, darum bitten, eine Minute lang an die Kinder dieser Welt zu denken. Auch wenn wir ein "Spaßmagazin" machen, darf der Ernst des Lebens nicht vergessen werden. Und wir sollten immer daran denken: In unseren Kindern leben wir weiter...

Mit nachdenklichen Grüßen
Euer Klaus

(Amiga)



Amiga-Besitzer können aufatmen: Simon, der Zauberer wider Willen, macht sich auch auf den Commodore-Rechnern breit.

99,95 DM, Test in: **ASM 11/93** (PC), Hersteller: **Adventure Soft**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Das Adventure um den bösen Magier Sordid und seine Machenschaften sowie um den guten Calypso, der von Sordid gefangengenommen wurde, läßt sich nun auch auf den Amiga-Rechnern erleben. Das Game kann auf die Festplatte installiert werden und belegt ca. 6 MB Platz. Es läuft auf allen Amigas mit mindestens 1 MB Speicher, also auch auf A1200 und A4000.

Die Befürchtung, daß Adventures, die auf den Amiga portiert werden, an Farbe und Spielwitz verlieren, trifft für Simon absolut nicht zu. Das Spiel hat bis auf die "nur" vorhandenen 32 Farben kein Handikap. Die Grafiken sind genauso niedlich und witzig gezeichnet wie die der PC-Version. Simon und seine Bekanntschaften wurden tatsächlich "pfleglich" behandelt, man merkt, daß man der Amiga-Version eine ebenso hohe Bedeutung beimißt.



◄ *Wo Simon zaubert, bleibt kein Auge trocken.*

Gleiches gilt für den Sound und die Musik. Die Effekte rund um das Abenteuer sind gut gewählt und stimmungsvoll. Gesteuert wird Simon mit der Maus, durch das LucasArts-ähnliche Steuersystem (Anklicken des Befehls, danach Anklicken des Gegenstands erzeugt Aktion) entfallen lästige Texteingaben.

Beim Spiel selbst hat sich nichts geändert. Die Szenen sind gleich geblieben, der Ablauf ebenfalls. Die Story beginnt etwas nebulös, dank der vielen Hinweise und der wirklich witzigen Kommentare kommt man aber sehr schnell zum Zuge.

Simon gibt es für den Amiga nicht nur in der englischen Version, sondern auch komplett eingedeutscht. Dabei hat man sich erfolgreich bemüht, die witzigen Texte auch hinüber zu retten. Zwar gibt es hier und da kleine Schreibfehler, die kann man aber ohne weiteres verschmerzen.

Simon the Sorcerer ist auf dem Amiga absolut empfehlenswert. Wegen winzig kleiner Mankos bei Grafik und Gameplay darf ich keinen Megahitstern geben, aber den Hitstern dürft Ihr Euch gerne in dreifacher Ausfertigung denken.





99,95 DM, Test in: ASM 4/92 (PC), Hersteller: Interplay, England, Muster von: Bomico.

STAR TREK 25th ANNIVERSARY

(Amiga 1200/4000)

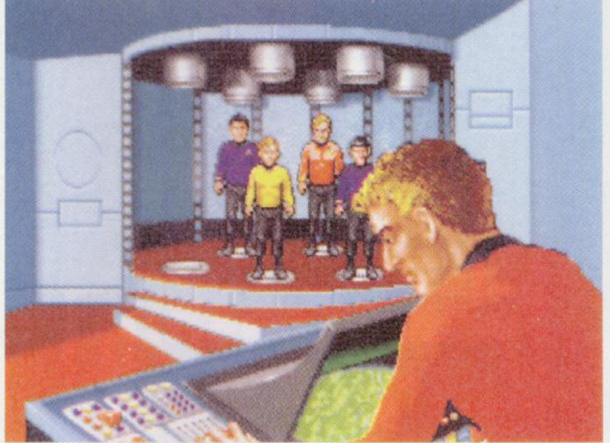
Das Spiel hier ist eigentlich schon ein Oldie. STAR TREK, nach der beliebten Science-Fiction-Serie, erschien schon im Frühjahr 1992 als Adventure für den PC. Interplay scheint nun entdeckt zu haben, daß die neuen Amiga-Rechner das gleiche leisten können wie ein PC.

Star Trek: 25th Anniversary ist eigentlich eine Verbeugung vor dem Erfolg einer der erfolgreichsten Science-Fiction-Serien, die jemals im Fernsehen liefen. Die Namen von Captain Kirk, Lieutnant Uhura, Mr. Spock, Checkov, Sulu, McCoy und — nicht zu vergessen — "Das-halten-die-Maschinen-nicht-durch"-Scotty sind jedermann bekannt.

Das Spiel hielt sich auch ziemlich an die Ur-TV-Serie. Aufgeteilt in einzelne Episoden, beginnen verschiedene Missionen des Action-Adventures jeweils auf der Brücke der Enterprise, des Raumschiffs, das der Serie den Namen im deutschsprachigen Raum gab. Man erforscht unbekanntes Terrain, stößt auf neue Lebensformen und muß sich an die Regeln des Zusammenlebens im Weltraum gewöhnen, die da lauten: "Nicht alles, was fremd aussieht, muß gleich abgeschossen werden!"

Nach fast zwei Jahren kommt das Ganze nun für den Amiga auf den Markt – allerdings nur die AGA-Version für A1200 und A4000. Der Grund dürfte klar sein. Unser damaliges Spiel des Monats benötigt jede Menge Grafik- und Sound-Speicher, den es nun mal nur auf den Amiga-Rechnern der neueren Generation gibt.

Der Aufbau des Spiels ist identisch mit der PC-Version. Auch hier wird dem Auge eine richtige Pracht geboten. Man fühlt sich gleich als Mannschaftsmitglied – so gut wurde die Szenerie von der Serie auf den Rechner portiert. Einige der Weltraum-Kulissen wurden in einem dreidimensionalem Verfahren digitalisiert, so daß die Tiefenwirkung (im Weltraum? Na ja, so kann man es jedenfalls nennen...) voll zur Geltung kommt.



▲ *Mr. Spock, was zum Henker ist AGA?*

Die Hauptpersonen des Schiffs können vom Spieler so gelenkt werden, daß sie quasi eigene Entscheidungen treffen. Dabei kommt es darauf an, sich alle Aktionen gut zu überlegen, denn auch kleinste Dinge können für das Spiel bestimmend sein.

Eine Festplatte empfiehlt sich, es sei denn, man kann mit dem Wechseln von sechs Disketten leben. Benötigt werden ca. 9 MB Festplattenspeicher, für Amiga-Verhältnisse ungewöhnlich viel. Aber Trekkies mit einem AGA-Amiga werden sich auch davon nicht abhalten lassen. Dank der tollen Grafik und des ausgeklügelten Gameplays gibt es trotz des Alters der Sache einen Hitstern.

ASM Urteil: 11 SEHR GUT

ca. 190 DM, Test in: ASM 12/93 (Game Gear), Hersteller: Sega/Japan, Muster von: Sega Deutschland.

The Ottifants

(Mega Drive)



◀ *Bruno stand im Walde, ganz still und stumm*

Endlich! Als letzte und beste Version ist nun auch die Mega-Drive-Umsetzung von **The Ottifants** eingetrudelt. Und das Warten hat sich gelohnt: Die Grafiken sind viiiel schöner und witziger geworden, plötzlich haben sogar Bäume Rüssel, dazu gibt's nagelneue Levelgestaltungen gegenüber den "kleinen" Segas. So kommt natürlich noch mehr Spielspaß auf. Endlich ist auch das Scrolling erträglich, so daß wir guten Gewissens bei der Note eins draufsetzen können. Am Hit ging's nur haarscharf vorbei, weil trotz guter Ideen die Klasse der Spitzenprodukte nicht ganz erreicht wird.



GUT

Anstoss

ca. **100 DM**, Test in: **ASM 1/94** (Amiga), Hersteller: **Ascon**, Muster von: **Hersteller**.

(Amiga 1200)

Es war 1974 (glaube ich), da sang die damalige deutsche Nationalmannschaft "Fußball ist unser Leben". Daran hat sich kaum was geändert in den letzten 20 Jahren...

Anstoß, die Wirtschaftssimulation für Computer- und Fußballfans, gibt es jetzt auch in einer speziellen Amiga-1200/4000-Version. Neben den bekannten Spielfunktionen rückt vor allem die Grafik in den Vordergrund. Das Spiel läßt sich einfach auf eine Festplatte installieren, ein Installations-File ist auf den Disketten vorhanden.

Vom Spiel her ist die Version identisch mit dem Original. Man versucht als Manager durch geschicktes Taktieren, seinen Fußballverein zu einem der erfolgreichsten zu machen. Dazu bedient man sich eines Haufen Geldes, das jedoch



▲ *Saisonmeister oder Scheibenkleister?*

richtig angelegt sein will. Wer es sportlicher mag, nimmt die Rolle des Trainers, der seine Mannschaft nicht nur zum Meister machen will, sondern gleich noch seinen Aufstieg zum Bundestrainer einplant, besonders ernst.

Das Spiel gibt sich auf den AGA-Amigas noch etwas flüssiger und besser zu spielen, was aber auch an der leistungsfähigeren Rechnerumgebung liegen kann. Damit hat sich diese Version ebenfalls ein "Gut" verdient!





ca. **90 DM**, Test in: **ASM 10/93** (Amiga), Hersteller: **Krisalis**, England, Muster von: **Hersteller**.

(Amiga 1200)

Da ist er wieder, der kleine Ballkicker **Soccer Kid**. Und wieder darf er sich auf einen Rundkurs um unsere gute, alte Erde bewegen. Allerdings immer mit dem Ball auf der Fußspitze und vor den Augen.

Bei der AGA-Version (langsam kann ich den Begriff schon im Schlaf...) wurden wieder die grafischen Fähigkeiten der neuen Amigas hervorgehoben. Durch eine umsichtige Programmierung erreichte man, daß das Spiel auch auf dem A4000 läuft – allerdings nur auf den Viertau-





▲ *Gleich gibt's 'nen toten Ball...*

sendern, die über einen 68030 verfügen. Bei einem hochgerüsteten A4000/040 mit 16 MB RAM ging leider nichts. Da der A1200 jedoch der Verkaufsrenner ist, müssen Besitzer eines "Nullvierzigers" wohl oder übel damit leben.

Das Spiel ist flüssig, scrollt butterweich und zeigt wesentlich mehr Farbenfreude als das Original. Dazu noch eine angenehme Musik-Untermalung – Herz, was willst Du mehr?

Die Installation auf Festplatte ist möglich, allerdings wollte das Installations-File meine HD1: nicht so richtig unterstützen – also aufgepaßt bei den Assigns. Ansonsten gibt's so eben noch einen Hitstern – auch wenn es langsam inflationär werden sollte.





ca. **70 DM**, Test in: **ASM 1/94** (Amiga), Hersteller: **Black Legend Software**, England, Muster von: **Die Cassette**.

(Amiga 1200)

Manche mögen's schwer! Einen guten alten Bekannten aus dem Januar-Heft hat es auch in die 256-Farben-Gefilde des A1200 verschlagen: **Fatman – The Caped Consumer**. Nach all den Super- und Übermännern endlich mal einer, der mehr Bauch als Verstand hat, und sich rülpsend und bauchstoßend gegen den verrückten Professor Thinsin wendet, der alle lustigen und gemütlichen Dicken in langweilige Dünnbrettbohrer verwandeln will.

Fatman kommt auf dem A1200 auch ein wenig aufgepeppter daher, allerdings erinnert die Grafik immer noch ein wenig an den Inhalt einer Schülerzeitung (soll nicht abwertend für Schülerzeitungen sein!). Auch ist das "witzigste Computerspiel aller Zeiten" nur halb so komisch, weil Fatman irgendwie doch nur durch



▲ *"Ich mach dich rund": Hier nimmt man's wörtlich*

die Gegend schleicht. Allerdings ist Fatman das erste Produkt einer ungarischen Programmierertruppe – und da werden die Prioritäten vielleicht etwas anders gesetzt. Wenn man die Sache nämlich vom Gameplay her ansieht, dann haben die Jungs eine ganze Menge geleistet. Im Spiel selbst sind etliche Geheimlevels versteckt, die zu suchen viel von dem Spaß zurückgibt, der durch die "Witze" etwas verlorengeht.

Alles in allem macht auch die 256-Farben-Version einiges her. Allerdings dürfen die insgesamt vier Disketten dauernd gewechselt werden, an HD-Besitzer denkt man wohl noch nicht. Was soll's, acht von zwölf Punkten ist ja auch was Feines.



69,95 DM, Test in: **ASM 3/93** (Amiga), Hersteller: **Mindscape**, Muster von: **Die Cassette**.

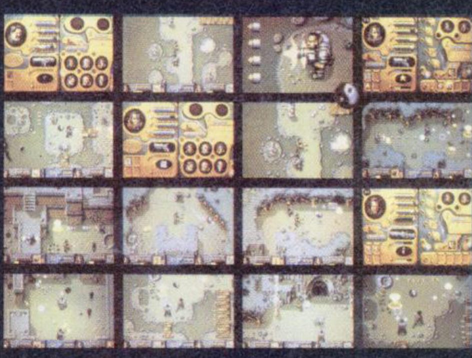
THE CHAOS ENGINE

(Amiga 1200)

Und noch ein Oldie (ein Jahr ist in der Softwarebranche eine lange Zeit...) hat den Weg in verbesserter Form in die AGA-Rechner gefunden: **The Chaos Engine.** Das seinerzeit sehnlichst erwartete Game der Bitmap-Brothers bekam die üblichen Erweiterungen der Grafik sowie eine Anpassung an die neuen Prozessoren auf den Weg.

Man begibt sich wieder mit einer selbst zusammengestellten Mannschaft in eine unwirkliche Welt voller Schätze und Gefahren. Durch Auffinden von Nodes (Knotenpunkten) und das Aktivieren dieser Punkte öffnen sich Tore, die in höhere Welten (sprich: Levels) führen.

The Chaos Engine hat auch auf den AGA-Rechnern nichts von seiner Faszination verloren. Allerdings gibt es auch wieder Grund zum Meckern: Keine Installation auf HD möglich, dazu noch ein umständliches Ladeverfahren, des weiteren Ärger mit angeschlossener Peripherie (Drucker am A1200). Warum muß es immer so umständlich sein?



◀ *Durchs wilde Node-Istan*

Ansonsten ist das nämlich ein feines Spiel. Nicht direkt Action, aber auch kein richtiges Rollenspiel, so ungefähr die richtige Mischung von allem. Nur macht es eben keinen Spaß, wenn man die halbe Rechnerkonfiguration nicht fahren kann, weil der Hersteller aus Angst vor Raubkopien derartige Steine in den Weg legt. Deshalb – und weil das Gameplay nichts weltbewegend Neues bringt – gibt's keinen Stern.





Urteil: 10

ca. 80 (100) DM, Test in: **ASM 12/93** (PC), Hersteller: **Ocean**, England, Muster von: **Bomico**.



(Amiga 500/1200)

Da sind sie wieder – die Spielbergschen oder Crichtonschen Ableger der vorzeitlichen Erde. Diesmal je eine Byte-Echse für Amiga-Old und Amiga-New.

Nach dem riesigen Kinoerfolg des Films **Jurassic Park** war ja klar, daß die Dinos sich auch bald auf den diversen Monitoren herumtreiben würden. Ocean, bekannt (und manchmal auch berüchtigt) für seine vielen Filmumsetzungen, hat sich der nicht gerade leichten Aufgabe angenommen.

Die Amiga-Versionen bauen auf den PC-Dinos auf. Das Game beginnt mit der Unglücksfahrt des Jeeps, der vom Tyrannosaurus Rex mal eben um 180 Grad gedreht worden ist. Man befindet sich mitten im Park und muß sich in der Rolle des Dr. Grant auf die Suche nach den beiden Enkelkindern von John Hammond machen. Dazu durchstreift man die Wildnis und stößt überall auf die durch die abgeschalteten Elektrozäune nicht mehr in Gefangenschaft gehaltenen Saurier-Exemplare.







◀ *Ob Dinos in 32 Farben oder in 256 Farben, irgendwie kann ich diese Biester nicht mehr sehen*

Der Dilophosaurus spuckt einem dauernd seinen ätzenden Speichel ins Gesicht, die kleinen wendigen Velociraptoren knabbern schon an der Ferse – und der König der Saurier hat sich schon die Serviette umgebunden. Zum Glück hat man eine Waffe dabei und findet oft rechtzeitig Munition im Dinopark. So versucht man nicht nur, die Kinder zu retten, sondern auch, sich langsam zum Zentralrechner durchzuschlagen, um die Schutzzäune wieder in Betrieb zu nehmen.

Jurassic Park stellt sich in beiden Amiga-Versionen gleich dar. Das Action-Spiel wird aus der Vogelperspektive oder aus Sicht der Figur Dr. Grant dargestellt. Man sieht sich von oben gegen die Gefahren des Parks kämpfen, während man auf der Suche ist; in den Labyrinthen der Station steht man den Sauriern dann Auge in Auge gegenüber.

Die AGA-Version besticht wieder mal durch mehr Farben, dafür bieten beide Spiele gute Grafik und ein gutes Gameplay. Gefährlich ist die Hatz durch den urweltlichen Wald schon, die angreifenden Untiere kommen oft in solchen Scharen, daß man kaum Chancen hat, lebend davonzukommen. Leider kann ich beide Amiga-Versionen jedoch nicht so loben, wie Kollegin Vera dies mit der PC-Version gemacht hat. Die Spiele sind nicht auf HD installierbar, die Ladezeiten sind nervig und die Steuerung hat manchmal "Ladehemmungen". Daher gibt's für beide Amiga-Versionen auch nur eine satte 9.





Aktion "Kinder in Not"

Kinder sehen den Krieg

Im Oktober 1992 wurde von der UNESCO-Botschafterin Ute-Henriette Ohoven die Aktion "Kinder in Not" als deutscher Beitrag zum Flüchtlingshilfeprogramm der UNESCO ins Leben gerufen. Das wichtigste Ziel dieser Aktion ist, den von schrecklichen Kriegserlebnissen verwirrten und durch Haß und Gewalt verängstigten Kindern wieder eine Zukunft zu geben.

Aus Mitteln der Aktion wurden seit Ende 1992 u.a. vier Schulen in Somalia als "Inseln des Friedens" aufgebaut. In Bosnien-Herzegowina, Kroatien und Slowenien kümmert sich die UNESCO um bisher etwa eine halbe Million Schulkinder, die auf der Flucht sind. Vier Schulbauprojekte wurden gefördert, vier weitere sind in Vorbereitung. Daneben fließen Mittel in die Bereitstellung von Lernmitteln und Schulbüchern.

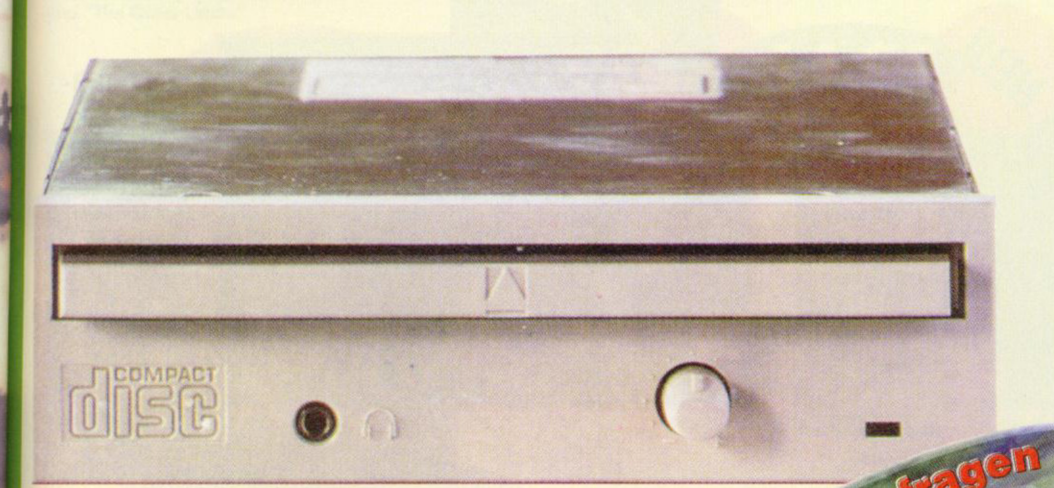
Auch die rund 50 Millionen Straßenkinder in der Dritten Welt, die sich vom Müll der anderen ernähren, sind Katastrophenopfer. Sie geraten in die Fänge von Kriminellen, Drogendealern oder Zuhältern und werden häufig selbst kriminell – eine Entwicklung, der es entgegenzuwirken gilt. Das sind nur einige Beispiele, wo die Aktion "Kinder in Not" zu helfen versucht. Über RTL rufen seit 12. Dezember 1993 zahlreiche prominente Künstler zur Unterstützung der Aktion "Kinder in Not" auf.

Alle zwei Sekunden stirbt ein Kind. Der furchtbare Krieg in Ex-Jugoslawien, die Armut in der Dritten Welt – das geht uns alle an! Jede Mark zählt.

Spendenkonten der UNESCO-Aktion "Kinder in Not": Konto 14 14 14 14 bei der Sparkasse Bonn (BLZ 380 500 00) sowie bei der Deutschen Bank Köln und bei der Postbank Köln.



Elektronik-Ecke



Geheimnisvoll schwebt die Spiegelkugel, von zwei Niederspannungs-Spezialstrahlern beleuchtet, frei im Raum. Mit Netzgerät.

99,–



Leviator

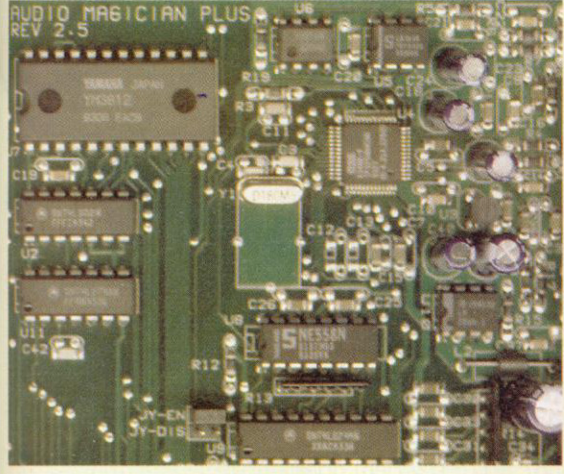
Händleranfragen erwünscht

Philips CM 205 CD-ROM-Laufwerk
Das Einsteiger-Laufwerk, multisessionfähig für Photo-CDs, supergünstig für

299,95

Soundblaster 2.0 Deluxe
inkl. der 2 Topspiele Lemmings + Indianapolis 5000 – die Soundkarte für jedermann!

119,–



Audio Magician Soundkarte
die etwas bessere Soundkarte (natürlich SoundBlaster-kompatibel) ermöglicht 16-Bit-Sampling bis 22 KHz und spielt Wavedateien bis 44 KHz ab, inkl. Softwarepaket für Windows!

189,95





Monsterkralle
erzeugt bläulich-violette Strahlen, die Du wie ein Zauberer durch Deine Hände oder mit Geräuschen dirigieren kannst



ab 10.03. wieder lieferbar

Das eiskalte Händchen

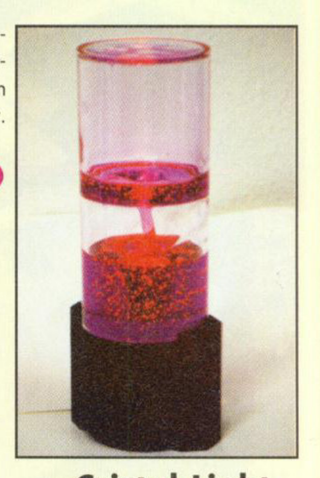


Blutig – makaber – täuschend echt: Das Kult-Requisit aus der "Addams Family" bewegt geräuschgesteuert die Finger und beginnt zu "wandern".

29,95

Zaubert farbige Lichteffekte in Dein Zimmer.

49,95



Cristal-Light

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.

Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!



Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 979-618

Bazar

top-aktuell

Science-Fiction-Corner



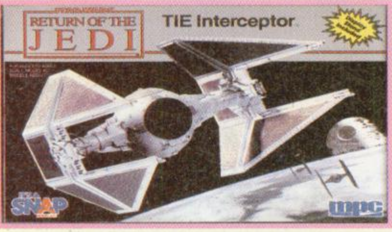
Deep Space Nine Shuttle
Der erste Bausatz aus der neuesten Fernsehserie

59,95



Star Trek 3-Teile-Pack
Klingonen-, Ferengi- und Romulaner-Kampfschiff zusammen

54,95



Tie-Interceptor als Snap- Bausatz für

27,95

Star-Wars-Destroyer des Imperiums als beliebtes Klebemodell

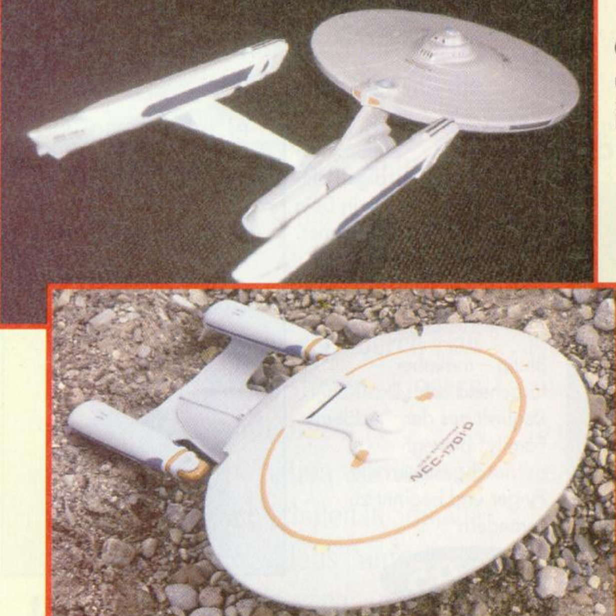
49,95





Millennium Falcon, supergroßer Klebe-Bausatz

59,95



Originalgetreue Enterprise-Bausätze, wie immer komplett mit Aufklebern und Ständer (ohne Bemalung). 1701-A (oben) oder 1701-D (unten), jeweils zum absoluten Hammerpreis von

49,95

Klebemodell

37,95

Snapmodell

27,95

Maßstabgetreue Nachbildungen des X-Wing-Fighters.

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!



Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 979-618

mega-günstig Bazar

4-CD-BOX
Mit folgenden Science-Fiction Super-Klassikern: "The Time Machine", "Alien Nation", "Forbidden Planet" und "The Outer Limits"

59,95



Whale's Voyage
Maxi-CD Soundtrack

14,95



Turrican
by Chris Hülsbeck

31,95



3-CD-BOX
Der Original-Soundtrack der alten Star-Trek-Folgen für

34,95



"Deep Space Nine"-CD

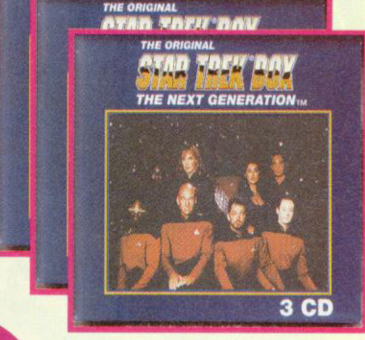
31,95



The best of Star Trek

34,95





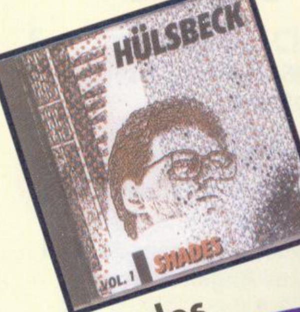
3-CD-BOX
Der Original-Soundtrack "Enterprise – Das nächste Jahrhundert" für

34,95

Apidya von Chris Hülsbeck

24,95





Shades für

28,95

To be on top

29,95

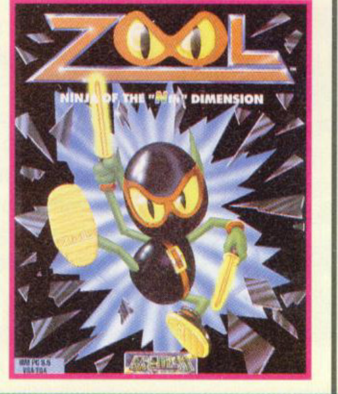


Zool

39,95

NEU!!

Eines der schönsten Jump'n'Run-Erlebnisse der letzten Monate. Die toll animierte Ninja-Ameise kämpft sich durch eine Welt voll skurriler Cartoon-Wesen.



Aufgepaßt! CDs

R.E.M., "Everybody Hurts" (Maxi-CD)	11,95 DM
Simon & Garfunkel, "Greatest Hits" (inkl. Mrs Robinson, The Boxer, Sounds of Silence, usw.)	29,95 DM
Die fantastischen Vier, "Vier gewinnt" (Das Erfolgsalbum der deutschen Rap-Band)	29,95 DM
Bob Dylan, "Greatest Hits" (inkl. Blowin' in the Wind, The Times they are A-Changin', usw.)	21,95 DM
"Reggae Nights Vol.2" (Reggae für heiße Nächte und coole Drinks)	29,95 DM
Michael Jackson, "Dangerous" (inkl. Black or White, Remember, The Time, Heal the World)	29,95 DM
Singles "Original Soundtrack" (Die Musik zum aktuellen Kinofilm)	29,95 DM
Headful of Rock (limitierte Auflage zum Superpreis)	12,99 DM

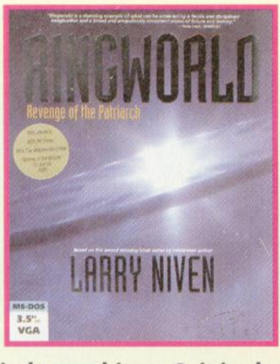
Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 979-618

unglaublich **Bazar**

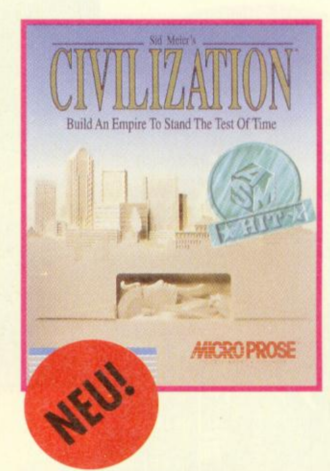
Games, Games, Games



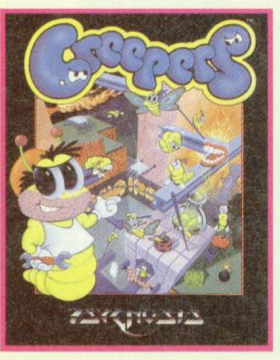
Ringworld
Das große Science-Fiction-Epos nach den Romanen von Larry Niven inkl. dem englischsprachigen Originalroman "Ringworld", PC 3,5"
69,95



Wing Commander
Der Klassiker unter den Weltraumflugis überhaupt. Jetzt für den PC zum Superpreis von
39,95



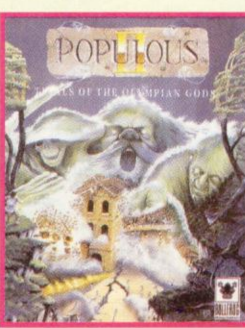
Civilization
Simulationsklassiker von Microprose in deutsch – nicht nur für Spitzenpolitiker interessant, sondern auch für die, die es werden wollen, PC 3,5"
69,95



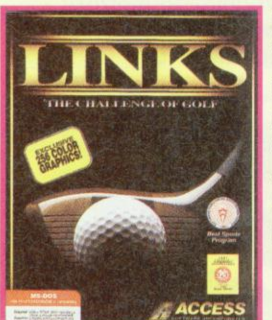
Creepers
Wer "Lemmings" mochte, mag auch "Creepers". Es kriecht, schlängelt sich, wimmelt und wuselt, daß es eine wahre Freude ist ... PC 3,5"
39,95



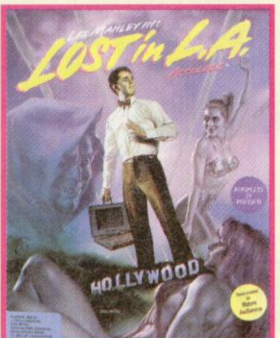
Search for the King
Erprobt Eure detektivischen Fähigkeiten als Programmierer auf den Spuren von Sherlock Holmes, deutsch, PC 3,5"
34,95



Populous II
Wachsen, Gedeihen, Kriege, Völkerwanderung, Naturkatastrophen – alles in Deiner Hand! Der Nachfolger des Strategie–Superhits mit noch mehr Aktionsmöglichkeiten. Amiga
35,95



Links Golf VGA
Noch immer ungeschlagen: der Grafik-Hammer unter den Sportspielen. PC 5,25"
34,95



Les Manley: Lost in L.A.
Der erfolgreiche Nachfolger von "Search for the King": Ein neuer Kriminalfall mit viel Humor und deftigen Überraschungen, diesmal in Los Angeles, deutsch, PC 3,5 "
34,95

Kick Off 2
Fußball-Spaß pur. Der Ball ist rund, und der Amiga wird zum grünen Rasen. Mit Fouls, gelben/roten Karten und vielen anderen Details.
29,95



Plan 9 from Outer Space
Ein haarsträubendes Sci-Fi-Adventure, gestaltet nach Motiven aus dem anerkannt schlechtesten Film der Welt. Komplett mit dem Original-Spielfilm als VHS-Video! Deutsche Programmversion, PC 5,25"
39,95



Star Control 2
Das intergalaktische Kult-Strategiespiel. Über 3000 Planeten in 500 Sternensystemen können erkundet werden. deutsch, PC 3,5"
37,95



Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!



Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 979-618

Bazar

brand-heiss

Neuheiten



Leisure Suit Larry V

komplett in deutsch, PC 3,5 "

49,95

NEU!!

Das vierte Meisterstück aus Al Lowes erotischer Grafikadventure-Serie. Larry macht sich diesmal auf die Suche nach dem "verschollenen" vierten Teil seines eigenen Spiels und läuft dabei wie immer in aberwitzige, prickelnde Situationen hinein.

Lemmings II - The Tribes
PC + Amiga
64,95

Noch mehr Spaß als in der ersten Version, denn jetzt gilt es, die verschiedensten Spezial-Lemmings zur Kooperation miteinander zu bewegen.

Police Quest III

komplett in deutsch, PC 3,5 "

49,95

Sierra steht für Grafik-Adventures der Spitzenklasse. Police-Quest 3 ist eines der besten davon. Es bietet perfektes Krimi-Vergnügen mit jeder Menge skurriler Überraschungen.

Eric The Unready
Humorvolles Text-Grafikabenteuer zum Totlachen (PC 3,5")
39,95

Larry 1
Larrys Urerlebnisse völlig neu mit Spitzengrafik (Amiga)
39,95

NEU!!

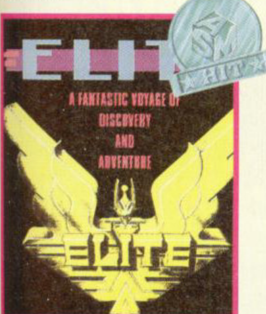
Gunship 2000
PC und Amiga
69,00

Aufwendige Flugsimulation. In Deinen Händen wird der gigantische Kampfhub-schrauber zum Schrecken Deiner Gegner.

Grand Prix Unlimited 34,95 DM
Gasgeben ohne Reue: Autorennen in deutscher Version (PC 3,5")

Snoopy's Game Club 25,95 DM
Comic-Spaß für die ganze Familie (PC 3,5")

Der weltberühmte Klassiker, hier und jetzt wieder zu haben! Ein riesiges Spiel-Universum voller bewohnter Planeten, voller Herausforderungen für einen fahrenden Händler, Schmuggler oder auch Söldner zwischen den Sternen.

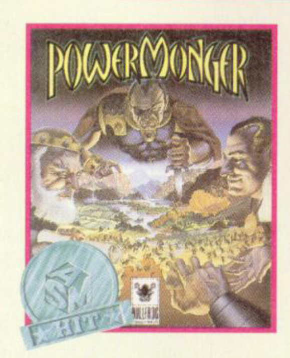


Elite I
Amiga
37,95

NEU!!



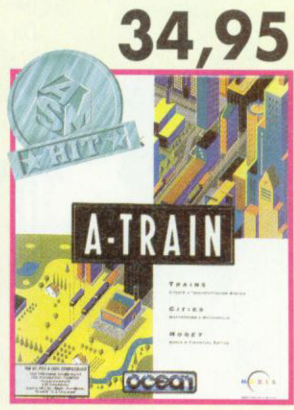
Street Fighter 2
Eins der härtesten Prügelspiele des letzten Jahres. Für Kinder nicht geeignet. (Amiga)
39,95



Powermonger
Klassische Welterobe-rer-Simulation mit aufwendiger Grafik und Animation (PC 5,25")
39,95

A-Train
PC 5,25"
34,95

Für alle, die keinen Platz für die elektrische Eisenbahn in der Wohnung haben: Die ganze Faszination von Zügen und Weichen kommt hier auf den Bildschirm – in einem anspruchsvollen Simulationsspiel, das eine gehörige Portion Strategie erfordert



Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!



Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 979-618






Coming Soon

ROBINSON'S REQUIEM

PC, geplant für: **Amiga, ST**, Hersteller: **Silmarils**, Frankreich

Wolltest Du schon immer mal wissen, wie man im Urwald überlebt – ohne Funkgerät, Trockenrationen und Kompaß? Das französische Softwarehaus SILMARILS will Dir diese Erfahrung hautnah vermitteln!

Survivaltraining

Du lebst viele Lichtjahre in der Zukunft, bist Regierungsbeamter, verkrachst Dich mit Deinem Vorgesetzten, und während eines Geheimauftrags wird Dein Raumschiff von ihm sabotiert. Du stürzt auf einem fiesen Gefängnisplaneten ab und kannst Dich ab sofort mit dem echtesten Überlebenstraining abplagen, das es nur geben kann.

Klingt gut? Sieht auch gut aus, wenn die ersten Eindrücke nicht trügen. Auf der Pariser Super Games Show wurden beeindruckende Bilder gezeigt, da haben wir natürlich umgehend nachgehakt. Was unser beharrliches Bohren zum Vorschein gebracht hat, wollen wir Dir hier nicht vorenthalten, denn das Game soll schon im März komplett fertig sein und auf Amiga, PC und Atari ST für Blut, Schweiß und Tränen sorgen.

So kraß sich die Hintergrundstory auch anhört – ein Adventure ist **Robinson's Requiem** trotz gegenteiliger Ankündigung nicht gerade. Simuliertes Überlebenstraining trifft da schon mehr zu, denn außer Dir haben auch alle anderen Gefangenen (alles Menschen übrigens – sollte einem doch zu denken geben) nur das eine Ziel: Nix wie weg von hier. Wenn Dir also während des Spiels mal tatsächlich jemand einen Gefallen tun sollte, ist das wohl mit größter Vorsicht zu genießen. Der Programmierer jedenfalls meinte, daß es hier mehr schlechte als gute Überraschungen und bestimmt keine lebenslangen Freundschaften gäbe.



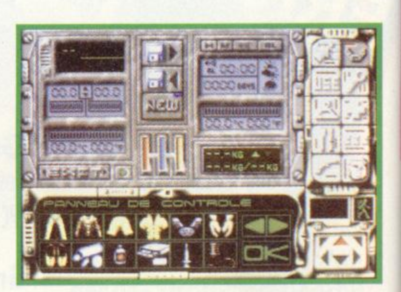
▲ *Hol's Stöckchen, Fifi!*

Das ist eigentlich schade, denn Robinson's Requiem soll einen Mehrspieler-Modus enthalten, wobei jeder Spieler einen anderen Gefangenen steuert. Da können zwar Allianzen eingegangen werden, doch nur einer kann den Planeten tatsächlich verlassen! Die Steuerung soll über Icons abgewickelt und so einfach wie möglich gehalten werden, damit für einzelne Aktionen auch wirklich nur ein Klick notwendig ist. Wäre toll, wenn das stimmt.

Auch die Grafik soll Besonderes bieten: Da wurden Anleihen bei der Voxel-Technologie gemacht, Gouraud-Shading und Texture-Mapping sollen der Szenerie echte Tiefe bescheren.

Was die bildliche Darstellung anbetrifft, darf man ohnehin gespannt sein, denn die zehn eingeplanten Szenarien bieten den Grafikern viele Möglichkeiten, sich auszutoben: Dschungelgelände, Wüstengebiete, unterirdische Gänge, ein außerirdisches Dorf, ein Mondvulkan und sogar ein Friedhof verheißen Genuß mit Plus. Und auch dinomäßige Monster gibt's reichlich, die Dich mit Fleisch und Fell versorgen – falls Du sie erwischst. Interessant aber ist vor allem die medizinische Seite des Trips, denn auf die wird bei Silmarils besonderer Wert gelegt. Klar, im Dschungel warten neben den offensichtlichen auch viele unsichtbare Gefahren in Gestalt von Mikroben und Viren. Dein Held ist zum Glück mit einem ganzen Arsenal an Medikamenten ausgerüstet worden, die er samt Röntgengerät anscheinend ständig mit sich herumschleppt. Das bedeutet, daß Du Dir im Bedarfsfall nicht nur selbst eine Tetanusspritze und ähnliches verpassen darfst (schon allein bei dem Gedanken wird mir ganz schlecht), sondern auch Arm- und Beinbrüche einrenken und vergipsen kannst. Der Realismus dieser Simulation geht so weit, daß Du Dir, wenn nötig, auch mal ein Stückchen amputieren mußt – es lebe die Technik!

▲ *Was für ein niedliches Blechkänguruh!*



▲ *Das Inventar zeigt die neueste Mode aus Frankreich*

Ach ja, zum Thema Technik wäre noch zu sagen, daß sich auf dem Planeten auch noch eine Menge Cyborgs herumtreiben, die als Wächter und Beschützer des Gefängnisses fungieren und dazu angeblich die Besitzer von Läden und so was sein sollen. In die Läden kommst Du allerdings nur dann hinein, wenn Du im Besitz gewisser "Elemente" bist. Das Zeugs liegt aber leider nicht frei herum, sondern befindet sich in den Händen (oder was auch immer dafür durchgeht) der diversen Alienrassen, die ebenfalls auf dem Planeten leben. Und damit wäre die Konfusion wohl komplett. Was das Spiel an Gameplay tatsächlich bietet, kann nur ein intensiver Test ans Tageslicht bringen. Die Zutaten sehen bisher schon recht bunt und originell aus – warten wir's also ab.



▲ *Hatari auf dem Gefängnisplaneten*



PINK PANTHER GOES TO HOLLYWOOD

Mega Drive, geplant für: **SNES**, Hersteller: **Tecmagik**, England.

Wer schleicht denn da durch Hollywood?

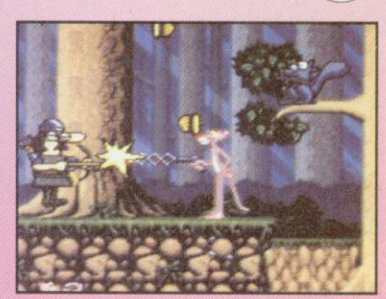
Leute, wir gehen rosigen Zeiten entgegen! Nein, ich habe nicht zuviel getrunken und sehe keine rosa Elefanten. Nur der Held vieler Zeichentrickfilme schleicht auf meinem Monitor herum: Paulchen, der rosarote Panther ist wieder da!

Die englische Softwareschmiede Tecmagik hat den coolen Raubkater unter ihre Konsolenfittiche genommen und ihm ein passendes Ambiente verpaßt: Hollywood, wo er sogar schon mal einen Oscar gewonnen hat. Daß Paulchen 1994 übrigens bereits 30 Jahre alt wird, merkt man ihm wirklich nicht an. Die überzeugende Optik des Computerspiels dürfte damit zu tun haben, daß einer der beiden Erfinder Pauls, der Zeichner und Animator Fritz Freleng, überall Mitspracherecht hatte, von der Story bis zur.

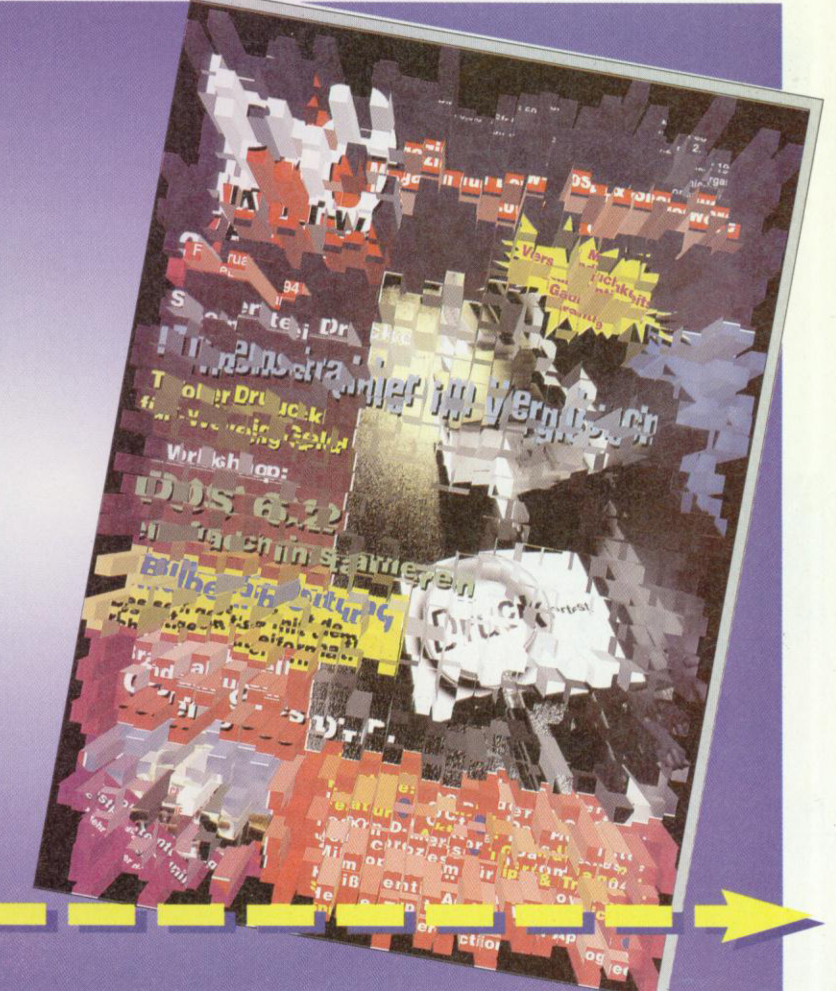
▲ *Rosa Panther, gelbes Haus – da springt bestimmt viel Spaß heraus*

Zwölf Levels umfaßt das Game, jedes stellt eine andere Filmkulisse dar, in der Paulchen auf der Flucht vor Inspektor Clouseau und dessen Helfern ist. Ob in Pinkensteins Labor oder Pinkenhood – überall warten die berühmte Paulchen-Panther-Musik und das entsprechende Hintergrund-Dekor auf Dich. Nicht einmal vor solchen Verballhornungen wie "Honey I Shrunk the Pink", "Jungle Pink" oder "Pink Beard" sind die Storyschreiber zurückgeschreckt. Die Szenarien sind mit Falltüren, Teleportern und fiesen Tricks reichlichst geschmückt. Und wenn sich Paulchen mit seiner rosa Nebelpistole gegen wandelnde Cowboystiefel zur Wehr setzt oder seinen Weg mit Hilfe von fliegenden Kühen weiterhüpft, kommt auch ein bißchen von der Zeichentrickatmosphäre mit rüber. Ob das Spiel aber den Spaß der Fernsehabenteuer einfangen kann, wird erst ein voller Test zeigen.

Ab Februar/März sollen Euch die Kapriolen des cool durch die Gegend latschenden Panthers sowohl auf dem Mega Drive als auch auf dem SNES erfreuen. Wir werden berichten!



▲ *Bald weiß der Ritter es genau – Paulchen Panther, der ist schlau*

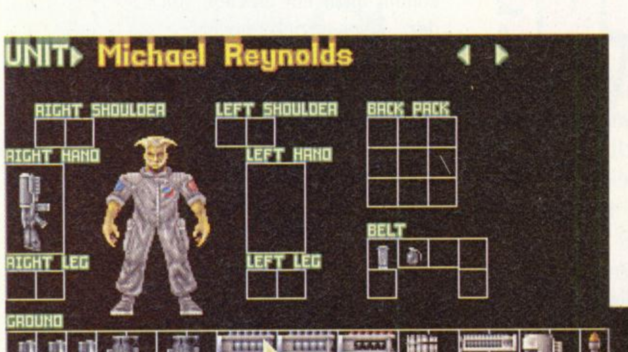


UFO

PC, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Microprose Deutschland.**

Alien-Hatz

Erich-von-Däniken-Fans bekommen jetzt richtig etwas zu tun. Microprose bläst zur UFO-Jagd. Die erste spielbare Version verspricht langen Spielspaß, zumal hier Strategie mit einer ordentlichen Portion Rollenspiel gemixt wird.



▲ *Die Crew wird ausgerüstet*

◀ *Die Crew ist gelandet, um ein paar Aliens in Rollenspielmanier zu rösten*

Die Basis: Hier wir geforscht, ausgebaut und ausgerüstet ▼

▼ *Der Truppentransporter mit Detailinformationen*

Das Szenario: Erich von Däniken hatte Recht, Ufos landen regelmäßig auf unserem Planeten. Aber er hatte auch Unrecht. Sie sind nämlich alles andere als friedfertig. Die Großmächte bauen Defense Forces auf, um die Eindringlinge zu vertreiben.

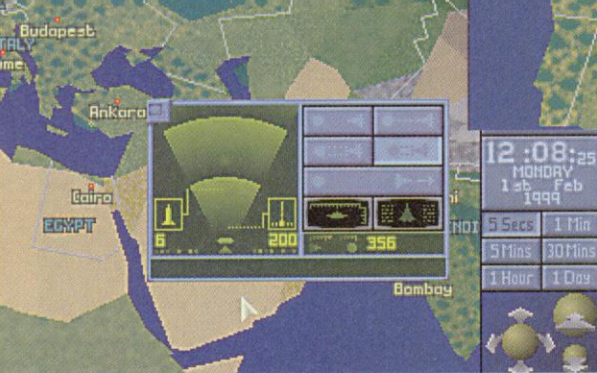
Das Game: Gespielt wird in drei Modi (Logistik, Luftkoordination und Bodenkampf). Die Logistik beschäftigt sich vor allem mit Planung, Basisausbau, Forschung und Alienbewachung. Bei der Luftkoordination geht's um das Abfangen der Aliens. Der Bodenkampf ist der aufwendigste der Actionteile. Die Landungstruppen müssen samt Equipment in der Nähe eines UFO-Landeplatzes abgesetzt werden, um schließlich in bester Rollenspielmanier das Terrain zu durchforsten und sich strategische Häuserkämpfe zu liefern.

Die Soldaten verbessern je nach Einsatzlänge und -häufigkeit ihre Aktionswerte. Dazu kommt durch ausreichende Forschung eine immer besser werdende Ausrüstung. Die ist auch notwendig, denn die Aliens rücken ebenfalls mit immer besserem Equipment an.

Vorausblick: Bis jetzt sieht UFO von Microprose genauso aus, wie es klingt. Viel Strategie mit einem Schlag Rollenspiel. Den Namen des Games sollten sich die Strategen auf jeden Fall schon mal merken. Denn im Frühjahr soll es auf Martian-Hatz gehen. Wir bleiben am Ball.



▲ *Szenario Erde: Der Ausschnitt läßt sich per Zoom von der Detailansicht (Bild) bis zum Gesamtblick über die Erdkugel variieren*



▲ *Streßlos am Himmel: Der Luftkampf bleibt ohne Cockpitansicht*



OVERLORD D-DAY

PC, Hersteller: **Virgin**, England.



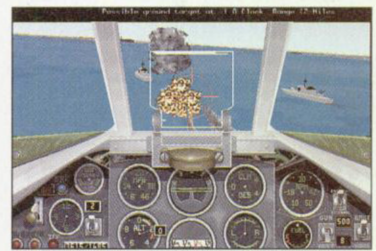
Tag der Entscheidung

Unter den Flugsimulatoren findet sich als Thema oftmals sogenannte erlebte Geschichte. Dazu gehören auch Szenarien des zweiten Weltkriegs wie in OVERLORD D-DAY – der Tag, an dem die Alliierten in der Normandie landeten.

Erinnert sich noch jemand an *Reach for the Skies*? Der Nachfolger **Overlord D-Day** soll nun die Fehler des Vorgängers ausbügeln – vornehmlich durch eine bessere Steuerung, aber auch durch eine sehr viel bessere VGA-Grafik.

Overlord enthält eine gegenüber dem Vorgänger erweiterte "künstliche Intelligenz" zum Entscheiden über eigene Fähigkeiten. Außerdem verfügt das Spiel über eine Auswahl der Grafikmöglichkeiten. Hat man zum Beispiel einen 386 mit 25 MHz, dann kann man die Grafikauflösung heruntersetzen, damit die Geschwindigkeit nicht leidet. Besitzt man jedoch ein schnelles Rechnersystem (486er-Prozessor), dann darf man sich an Rendering-Bildern in SVGA-Qualität erfreuen. Overlord D-Day bietet vom Prinzip her den gleichen Ablauf wie viele andere bekannte Simulationen. Der Spieler wählt sein spezielles Flugzeug aus, besucht dann den Briefing-Room, in dem Besprechungen über den kommenden Einsatz stattfinden, und begibt sich schließlich auf seine Mission. Im Spiel selbst besitzt man pro Mission drei Leben, die allerdings in Form von drei verschiedenen Piloten gewährt werden. Erst wenn der letzte dieser Piloten gescheitert ist, endet auch die Mission.

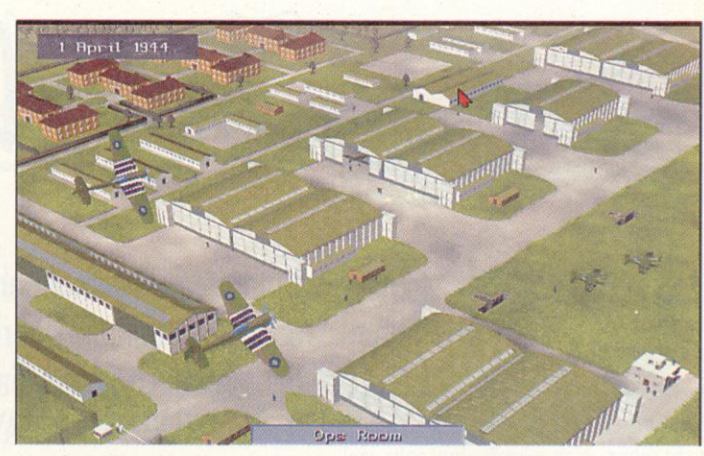
Die Piloten können Diaries (Tage- oder Missionsbücher) führen, die sich jederzeit einsehen lassen. Hier kann man Besonderheiten einer Mission eintragen. Dazu gehören nicht nur Textbemerkungen, sondern auch digitalisierte Bilder, die die jeweilige Mission optisch dokumentieren. Außerdem gibt es Informationen rund um den Tag der Invasion in der Normandie sowie über Winston Churchill und seine Entscheidungen, die ebenfalls durch viele Bilder untermalt werden.



▲ *Wo ist denn die Hupe?*



▲ *"Haben Sie einen Stock verschluckt?" "Jawoll..."*

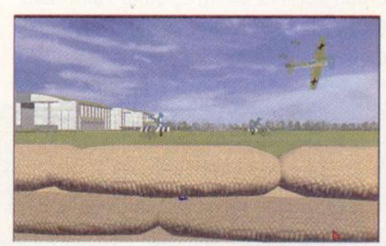


▲ *Oben bin ich, aber wie komme ich runter?*

An Flugzeugtypen ist Overlord D-Day nicht gerade arm. Man kann als Alliierten-Pilot zwischen Spitfire, Mustang und Typhoon wählen; es stehen speziell für diese Flugzeuge zugeschnittenen Missionen zur Verfügung. Diese Aufträge sind zeitlich vor der Normandielandung angelegt und dienen dazu, Aufklärungsarbeit und "Luftreinigung" zu übernehmen. Die Aufgaben halten sich tatsächlich sehr streng an die historischen Geschehnisse und werden durch Bild und Ton unterstützt. Damit eine thematische Ausgewogenheit garantiert werden kann, darf der Spieler auch Pilot der Gegenseite sein und sich in eine Focke Wulf 190, Junkers 88, Messerschmidt 109 oder ein Heinkel-Flugzeug setzen. Die erste Mission ist so gehalten, daß man nur eine Aufgabe zu erledigen hat, die außerdem dazu dient, sich erst einmal mit dem Flugzeug und der neuen Umgebung vertraut zu machen. So nach und nach steigert sich der Schwierigkeitsgrad der Missionen, wobei drei Hauptkategorien bleiben: Transport, Verteidigung und direkter Luftkampf.

Overlord D-Day ist eine grafisch wirklich gut gelungene Simulation, die sich allerdings wieder eines heiklen Themas bedient. Das Ende des zweiten Weltkrieges, das mit der Landung in der Normandie praktisch seinen Anfang nahm, ist zwar ein positiver Aspekt, die Realitätsnähe zu den geschichtlichen Vorkommnissen darf jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, daß man es wieder mit dem Thema Krieg zu tun bekommt. Allerdings gilt die Realitätsnähe auch für die technischen Details wie die Ausstattung des Cockpits sowie die Szenarien des Flugplatzes. Die ausgesprochen schönen Zeichnungen und guten Animationen tun ein übriges, um dieses Spiel aus der Masse herauszuheben. ■

ddf/jb



▲ *Deckung, ASM-Redakteur landet*

AUF EINEN BLICK

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik/Genre
	1990 – Die 1993-Edition (AM)	2/94	31	Management-Simulation
	Aces over Europe (PC)	2/94	54	Ballerspiel/Flugsimulation
*	Aladdin (MD)	1/94	98	Jump'n'Run
*	Aladdin (SNES)	2/94	14	Jump'n'Run
C	Alone in the Dark 2 (PC)	2/94	110	Adventure
*	Ambermoon (PC)	2/94	56	Rollenspiel
	Anstoß (A500)	1/94	87	Management-Simulation
	Anstoß (PC)	2/94	116	Replay
	Aufschwung Ost (PC)	1/94	92	Management-Simulation
	B-Wing (PC)	2/94	55	Baller- und Prügelspiel
	Batman Animated Series (GB)	2/94	33	Jump'n'Run
	Beastlord (Amiga)	1/94	65	Jump'n'Run
	Blades of Vengeance (MD)	1/94	91	Rollenspiel
	Bloodnet (PC)	2/94	28	Rollenspiel
	Bloodstone (PC)	1/94	35	Rollenspiel
	Bob's Bad Day (AM)	2/94	37	Reaktionsspiel
	Build & Race B. Racers (PC-CD)	2/94	97	Fahrsimulation
	Cardiaxx (Amiga)	1/94	65	Baller- und Prügelspiel
C	Christoph Kolumbus (PC)	2/94	113	Management-Simulation
C	Cosmic Spacehead (MD)	1/94	132	Jump'n'Run
	Crazy Sports Football (Amiga)	1/94	61	Sport
	Cyberpunks (AM)	2/94	62	Baller- und Prügelspiel
	Das Telekommando kehrt z. (PC)	2/94	143	Adventure
	Deep Core (Amiga)	1/94	58	Jump'n'Run
P	Dennis (PC)	1/94	22	Jump'n'Run
	Der Schatz im Silbersee (PC)	2/94	18	Adventure
C	Die Höhlenwelt (PC)	2/94	112	Adventure
*	Die Siedler (Amiga)	1/94	66	Management-Simulation
	Discoveries of the Deep (PC)	1/94	88	Fahr- und Flugsimulation
	Dracula (PC)	1/94	24	Adventure
*	Elite II (PC)	1/94	95	Strategie
	Epic Pinball (PC)	2/94	65	Automaten-Simulation
	F-117A Stealth Fighter (Amiga)	1/94	129	Replay
	F-15 Strike Eagle II (MD)	2/94	119	Replay
	F15 Strike Eagle III (PC-CD)	1/94	111	Fahr- und Flugsimulation
	Fatman (Amiga)	1/94	28	Jump'n'Run
	Genesia	1/94	85	Management-Simulation
*	Goblins 3 (PC)	1/94	30	Adventure
	Haunting – St. Polterguy (MD)	2/94	36	Jump'n'Run
	Inca II – Wiracocha (PC-CD)	2/94	92	Adventure
*	Incredible Toons (PC)	2/94	26	Denk- und Knobelspiel
*	Innocent until Caught (PC)	1/94	36	Adventure
	Iron Helix (PC-CD)	1/94	108	Adventure
C	Jagged Alliance (PC)	1/94	133	Strategie
	Krusty's Fun House (PC)	2/94	117	Replay
	Labyrinth of Time (PC-CD)	2/94	93	Adventure
*	Lawnmower Man (SNES)	2/94	51	Baller- und Prügelspiel
	Magic Boy (AM)	2/94	35	Jump'n'Run
	Master of Orion (PC)	2/94	32	Strategie
*	Mephisto Genius 2.0 (PC)	2/94	27	Strategie
	Metal & Lace (PC)	2/94	34	Reaktionsspiel
*	Mr. Nutz (AM)	2/94	142	Jump'n'Run
	NFL Coaches Club Football (PC)	1/94	86	Sport
	Nicky 2 (PC)	2/94	118	Replay
	Oceans Below (PC-CD)	2/94	96	Lernspiel/Adventure
	Operation Logic Bomb (SNES)	1/94	56	Baller- und Prügelspiel
*	Oscar (A1200/4000)	2/94	120	Replay
	Oscar (A500, PC, PC-CD)	2/94	121	Replay
	Oscar (CD32)	1/94	111	Jump'n'Run
	Overkill (A1200)	1/94	29	Baller- und Prügelspiel
	Oxyd Magnum (Amiga)	1/94	130	Replay
	Oxyd Magnum (PC)	1/94	62	Denk- und Knobelspiel
*	Pinball Fantasies (A1200)	1/94	128	Replay
C	Pizza Connection (PC)	2/94	114	Management-Simulation
	Radtour in der Bretagne (PC)	2/94	65	Lernspiel
	Railway Challenge (PC)	2/94	60	Management-Simulation
	Rally (PC)	2/94	53	Fahrsimulation
*	Rebel Assault (PC-CD)	1/94	14	Action
*	Return to Zork (PC-CD)	1/94	18	Baller- und Prügelspiel
*	Sam & Max Hit the Road (PC)	2/94	20	Adventure
*	Sango Fighter	1/94	105	Baller- und Prügelspiel
*	Scooters Zauberschloß (PC)	2/94	66	Lernspiel
*	Secret of Mana (SNES)	2/94	59	Adventure
	Shadow of Yserbius (PC)	1/94	89	Rollenspiel
	Shadowcaster (PC)	2/94	50	Jump'n'Run
	Slater and Charlie go... (PC)	2/94	64	Lernspiel
	Sonic Chaos (MS)	2/94	55	Jump'n'Run
	Space Hulk (Amiga)	1/94	129	Replay
*	Space Job (PC)	1/94	54	Strategie-Adventure
	Stardust (AM)	2/94	61	Baller- und Prügelspiel
	Street Fighter II (PC)	2/94	118	Replay
*	Subwar 2050 (PC)	1/94	68	Flug- und Fahrsimulation
*	Super Bomberman (SNES)	2/94	136	Reaktionsspiel
	Terminator Rampage (PC)	2/94	144	Baller- und Prügelspiel
	The Battle of Olympus (GB)	1/94	37	Baller- und Prügelspiel
	The Challenge of Racer X (PC)	2/94	58	Fahrsimulation
	The Even More I. Machine (PC)	2/94	29	Strategie
	The Geekwad (PC)	1/94	34	Denk- und Knobelspiel
	The Ottifants (MS)	1/94	130	Replay
*	Tiny Toon Adventures 2 (GB)	2/94	30	Jump'n'Run
	TMHT – Tournament (MD)	2/94	63	Baller- und Prügelspiel
	Uninvited u.a. (PC)	1/94	90	Adventure-Compilation
	Uridium II (AM)	2/94	52	Reaktionsspiel
C	Val d'Isere Championsh. (SNES)	2/94	113	Reaktions-/Sportspiel
	Virtual Pinball (MD)	1/94	63	Simulation
	Wonder Boy in Monster W. (MS)	1/94	96	Jump'n'Run
*	Zombies (SNES)	1/94	64	Baller- und Prügelspiel
*	Zool 2 (AM)	2/94	24	Jump'n'Run

Legende

*=Hit/Megahit
C=Coming Soon

A500/1200/4000 = Amiga 500 usw.
AM = Amiga
CD32 = Amiga CD32
GB = Game Boy
GG = Game Gear
Mac = Apple Macintosh
Mac-CD = Macintosh-CD
MD = Mega Drive
MD-CD = Mega CD
PC-CD = PC-CD-ROM
MS = Master System
SNES = Super NES

Kleinanzeigen

BIETE SOFTWARE

AMIGA

Löse riesige Softwaresammlung auf! Biete diverse Programme für Amiga, Amiga 1200 und SNES!! Tel: 05221/ 270097.

Amiga Originale: Der Patrizier, Indy 4, Anstoß, Die Siedler, Gods, Wing Commander, Gunship 2000, The Humans, Sim Ant, Chaos Engine, etc. Tel: 05382/4858 (auch Ankauf).

Löse riesige Softwaresammlung auf! Biete diverse Programme für Amiga, Amiga 1200 und SNES!! Tel: 05221/ 270097.

Amiga Originale: Civilization, Das Schwarze Auge, Dungeon Master, Winzer, Might and Magic 2, Monkey Island 1 (auch Tausch g. Ambermoon) Tel: 06381/40072.

ST

Atari ST: Verkaufe Originalspiel Oh, no more Lemmings für 30,-. Tel: 0228/ 638436.

Atari *ST* Originale, z.B. Winzer, On the Road, Vermeer uvm. Preise ab 10,- DM. M.Konopka, G.-Heinemannstr. 11, 26419 Schortens, Tel: 04461/81657

Verkaufe Originale für Atari ST! Formula One Grand Prix, Pirates, Patrizier u. Sensible Soccer je 50 DM; Bundesliga Manager Prof. und Black Gold je 40 DM!!! Tel: 09321/7141 o. 25515 ab 14 Uhr.

PC

PC-Originale: Maniac Mansion 2, Strike Commander, Eishockey Man., Sim Life, X-Wing, Indiana Jones 4, History Line, Might & Magic 3 etc. Tel: 05382/4858 (auch Ankauf).

Verkaufe PC-Originale incl. Verpakkung: Prince of Persia 2 DM 45 + War in the gulf 55 DM zzgl. Versandkosten. Tel: 089/636-42216 Hr. Dünzl.

PC-Originale: Rebel Assault (CD) 75.-, Wizkid 20 DM, Silverball 45.-, Zone 66 (alle Levels) 45.-, Tristan 40 DM!! Ruft einfach bei Dirk an. Tel: 0511/561753, ab 16 Uhr, am Wochenende immer!!

Verk. o. Tausch PC-Org.-Spiele: B17 (50.-), Pirates Gold (60,-), Kaiser (50,-), Battle Isle (40,-), Dune 2 (50,-) Hexuma (40,-), Rail Road Ty. (40,-), Indy-Atlantis (50,-), Centurion (30,-) HC 14-18 (50,-). Tel: 0741/13511 + Fax 13512.

Verkaufe Originalspiele für PC: King's Quest VI (50), Larry III (20), Bart Simpson (20). Tel: 0228/638436.

Die besten PC-Originale: Falcon 3., F15 III, X-Wing, Harrier J.J., Formula 1 GP, TFX, Strike Com., Jordan i. Flight, NHL-Hockey, SWOTL, Burning Steel, Privateer, Wingcom, Aces o.t.Pacific uva. je 40 DM! Engler, Tel: 03471/ 26991.

Verk. Inga CD 50,-; Eye o. Beholder 1 dt. 45,-; Indy dt. 45.-; Maupiti Island 20,-; Chessmaster 3000 40,-; Rise of Dragon dt. 30,-; Kpl. Ultima-Sammlung: 1-7, UW1 + WOA 1+2 f. 190,-. 09561/54334 ab 18 Uhr.

Verk. PC-Originale: Strike C. + Speech 80.-, Syndikate 50.-, Falcon 3 50.-, Lost Vikings 40.-, Sim City + Populous 30.-, Monkey Isl. 1 25.-, SB-Vro 3.0 150.-. Scholz, Hausmannstr. 2, 04129 Leipzig.

Orig. PC-Spiele: D.S.A. Die Schicksalsklinge 35 DM, Tank Platoon, Battle Isle, Falcon 3.0 je 50 DM, Strike Commander 55 DM, Space Q III, Police Q II je 40 DM. 089/474445.

Verk. PC Originale: Protostar 50.-, Simant 25.-, A-Train 50.-, El-Fish 50.-, Syndicate 50.-, Simlife 45.-, Stronghold 55.-. Alle Spiele orig.verpackt!! Mit Handbuch!! Call Tel: 07251/62781, 76703 Kraichtal.

Verk. PC Originale: X-Wing 50 DM, Privateer 80 DM, Day of the Tentacle (kompl. deutsch) 70 DM, Rampart 40 DM, Der Patrizier 60 DM. Tel. 08191/ 47761 ab 14 Uhr.

Verk. Wing Commander 35 DM, Bandit Kings of A. China, Ultima 6, Pacific War je 30 DM, D-Generation, Command HQ, LHX A. Chopper, Battle Hawk 1942 je 25,-. Tel: 0421/2239229.

Verkaufe: Wing Commander 2: 50 DM, Wing Academy: 50 DM, C-Wing: 45 DM, Wing-Commander 1: 30 DM. Matthias Filter, Dorfstr. 36, 23847 Westerau, 04539292= Tel.P

Verk. Imperium, Realms, Kult, Goldrush, LHX AT. Chopper, M1 Tank Pl., Indy 3, Savage Empire, Def. of Rom, Battlehawks, 1942 je 25 DM, Ballblazer, Austerlitz je 20 DM. Tel: 0421/2239229

Verk. Bandit Kings of A. China, Pacific, War, Monkey Island, Wing Commander, Ultima 6 je 30 DM, The Top League, Air Land Sea, Air Sea Supremacy je 35 DM. Tel: 0421/ 2239229.

Verkaufe PC Originale: Syndicate, kompl. dt., Dune 2, kompl. dt., Ultima 7, Part 2 dt. Anl. Je Spiel 70 DM od. alle zusammen 200 DM. 06661/71993

KONSOLE

Verkaufe MD u. SNES Spiele ab 40,- DM: Z.B. Devil Crash, General Chaos, Aladdin, Mortal K., J.C. Tennis, Tiny Toons, SF 2 usw. Tel: 02156/7042 (Ralf ab 19 Uhr).

Verkaufe Spiele für Sega Mega Drive a. 60,- DM!! 0431/641670 0431/641670 0431/641670

Verk. Aliens u. Super-Wrestle-Mania f. SNES 200 DM. (Jedes Spiel 100 DM) Tel: Mo-Fr 0741/44127 ab 16.30 Uhr.

ANDERE

CD-ROMs Spiele - Grafik - Sound - Erotik - Landkarten. Preisliste gegen DM 1,00 in Briefmarken bei: AnySoft, Andreas Scholz, Birkenweg 10, 65835 Liederbach. **G**

Weg. Doppelk.: CD-ROM Zeitschrift Chip, 55 schö. Spiele LP: 49,- für 39,-; Winwares LP 49,- für 39,-; Chip Multimedia LP 24,80 für 19,-, zusammen 85,-!!! CD's noch eingeklebt! Tel: 0371/425725 - Olaf.

Super Simulationspaket: T.F.X., Mig 29 für Falcon, Sealteam, Gunboat und Aces of the Pacific für schlappe 200,- DM (zusammen). Ruft noch heute an: Tel: 05702/500.

Geschenkt: Software abzugeben Info gegen 2 DM in Briefmarkten. Th. Brandl; Postfach 1221/05; 93156 Teublitz (C 64/Amiga/PC) **G**

SUCHE SOFTWARE

AMIGA

Tips oder Lösung für das Game: Ashes of Empire und Midwinter II, Flames of Freedom. Schickt es bitte an Lloyd Smith, Elsavastr. 4, 63741 Aschaffenburg. Für Amiga 500 oder Amiga 1200.

uche Amiga Original Spiele alt + neu. Zahle nach Zustand bis 50% nach Listenpreis. M.Schenk, Schöne Aussicht 11, 34281 Gudensberg.

Suche Amiga Original Spiele alt + neu. Zahle nach Zustand bis 50% nach Listenpreis. M.Schenk, Schöne Aussicht 11, 34281 Gudensberg.

PC

Halt! Suche Secret of Silverblade (SSI), Sea Rogue, Links & 386 – Pro - Courses (Originale!). Schreibt mit Euren Preisvorschl. an Marko Kirchner, Joh.-Bendel-Str. 12, 51429 Bensberg. Bitte!!!

ANDERE

Suche das Spiel Bundesliga Manager Professional - Vers. 1. Bitte nicht Version 2.0. Zahle bis 25 – 30 DM. Anrufen an Joachim Schuster, Aufkirchen 37, 91726 Gerolfingen. Tel: 09854/ 1350.

BIETE HARDWARE

AMIGA

Verk. Amiga 500 mit 1084 ST-Monitor, 1 MB Arbeitsspeicher, Zweitlaufwerk, 124D-Drucker und diverser Software. Preis nach Vereinbarung. Tel: 06105/23748.

Verkaufe Amiga 500 mit: 1 Mbit-Speichererw., 2 Joysticks (Dauerfeuer), Monitor (neuwertig). Tel: 08586/ 5222 (fragt nach Klaus, ab 17 Uhr)

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MB RAM und Uhr, inkl. Monitor Philips CM 11342 + Maus + 2 Joysticks + Mousepad + 80 Disks mit Diskbox. VB: 600 DM - Tel: 02331/66843.

A2000, 3 MB RAM, 2. LW, Mon. 1084S, Drucker, Trackdisp., Fachlit., 15 Orig., Joystick, VB 1100 DM. Tel: 06196/ 43976.

Verkaufe: 14 MHz Turbokarte: 200 DM, 52 MB Festplatte: 400 DM. Matthias Filter, Dorfstr. 36, 23847 Westerau, 04539/292.

C64

Verk. C64 mit Diskettenlaufwerk 1541-II, Kassettenrekorder, Joystick, ca.200 Disketten, ca. 60 Originalspiele, alle Kabel und Bücher dabei für nur 400 DM. Tel: 05428/1267. Sucht Tasso.

C-64, Floppy 1541, Joystick, Maus + Pad, Reset, Staubschutzhauben, Textverarb.: Makrotext, Geos 1.2, 60 PD-Disks in Box. Alles neuwertig, 380 DM. S.Tavaszi, Pestalozzistr. 46, 80469 München.

C-64 II, Floppy 1541 II, Datasette o. Spiele, Joystick, Hefte, 4 Bücher u. Module, ca. 300 Spiele. NP DM 1200 für VB DM 550,-. Tel: 02331/77423.

ST

Verkaufe Atari 1040 ST/F, Monitor 124 SM, 2 Mäuse (Genius/Atari) u. sonstiges Zubehör (auch Originalspiele) für 700 DM!!! Tel: 09321/7141 o. 25515 ab 14 Uhr.

PC

Verkaufe Soundkarte SoundGalaxy NX mit Software + Boxen 150,- DM. Tel: 0208/846018, Manske.

PC: 486 SX/25, 4 MB RAM, 120 MB HD, 3,5" LW, SVGA-Karte u. Monitor, Maus, MS-DOS 5.0, Windows 3.1, 1/4 Jahr alt für nur 2500 DM. Tel: 03925/621679, Tino.

Verk. PC 286/12 Mhz, 1 MB RAM, Tower + Monitor + Keyboard, SVGA - mit 512 KB Sp., 70 MB-HDD, 5,25 + 3,5 Zoll-Laufwerke, Resettaste, (Schneider System 70-Anlage) + Original CP-Antivirus Prog. + Works 2.0 + MS-DOS, HDD + 3 1/2"-LW = NEU - DM 1.399,-. Tel: 0741/13511.

Verkaufe Soundkarte SoundGalaxy NX mit Software + Boxen 150,- DM. Tel: 0208/846018, Manske.

Verkaufe supergünstige Motherboards: 1. 386 SX25 (1 3/4 J.) + Cyrix Coproz. (2 Mon.) zus. 130 DM + VGA-Grafikk. (40 DM) zus. 160 DM. 2. 386 DX 40 - ungenutzt, volle Gar. 249 DM! Tel: ab 20 Uhr: 035022/2668; Rene.

Commodore PC 10 III, 2 Laufwerke, Festplatte 20 MB, Monitor. Preis VB 350,-. Ideal für Anfänger. Tel: 02871/6017 (Dominik Borg)

Verk. PC für Einsteiger: 8088er 20 MB Festpl., 640 KB RAM, Maus, Monitor, 3,5" Laufwerk, MS-DOS 5.0 + viel Software u. Spiele! 250 DM, VB 200 DM! Tel: 08191/47761 ab 14 .00

PC PUR 1-8/92 komplett DM 25,-, PC-Maus mit Software DM 25,-,. AD-LIB Soundkarte, techn. i.O., in Originalverpackung + Handbuch DM 40,-. Tel: 02234/22792 ab 18.00 Uhr.

Verkaufe 286 AT/16 Mhz, 1 MB RAM, 30 MB Festplatte; VGA-Mon.; Game-Card, Soundblaster; MS-DOS 3.3; VGA-Karte; Neuer Zustand; VB 650,- DM. Tel: 089/670450.

KONSOLE

SNES-KOPIERER (Backup-Station) - einfache Handhabung & zuverlässig * 700 DM * Tel: 0671/76993, 24h

SUCHE HARDWARE

AMIGA

Suche für A 2000 I 386 AT-Karte, Harddisk o. Wechselplatte, Tower, Laufwerk, RAM-Karte, Turbokarte, Modem usw. M.Schenk, Schoene Aussicht 11, 34281 Gudensberg.

Suche für A 2000 I 386 AT-Karte, Harddisk o. Wechselplatte, Tower, Laufwerk, RAM-Karte, Turbokarte, Modem usw. M.Schenk, Schoene Aussicht 11, 34281 Gudensberg.

TAUSCH

Tausche Atari 1040 ST mit (2 Originalspiele: Fire & Ice, Lotus3) 47 Disketten, s/w Monitor, Maus und 1 Joystick gegen Amiga 500+, 600 oder 1000. Tel: 09383/1039.

Verkaufe/Tausche Magicom mit oder ohne Laufwerk gegen Sega-Magicom (oder 300 DM). Suche SNK und PC-Games (Samurai Showdown u.a.) Tel: 08547/7637.

Tausche Ringworld CD gegen EOB3 CD; Tausche Monkey Island 2 gegen Ishar 2, Wizardry 7 oder Might and Magic 4 o. 5, Tel: 06381/40072.

VERSCHIEDENES

ASM - 12/91 - 1/93 15 Hefte wie neu 45,-; 64-er Magazine 1/92 - 3/93 50,-; S.Tavaszi, Pestalozzistr. 46, 80469 München, Tel: 089/2604607.

Verk. ASM-Jahrgänge 89/90/91/93 je 25 DM + Porto, ASM Special 1-19, für PC Indy 3, Goldrush, Kult, Realms, Savage Empire, M1 Tank Platoon je 25, Tel: 0421/2239229.

Suche Spiele für Sega Master + Mega Drive, Nintendo + Super NES, PC Engine. Roger Kerber, Rdsbg.Ldstr. 58, 24113 Kiel, 0431/641670 0431/641670 0431/641670

Hoher Heim-Nebenverdienst!!! Adresenschreiben für Versandagenturen. 70 - 200 DM/Tag. Unterl. gg. 2,- DM Rückp. (in Briefm.) Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim.

Videospielclub DOUBLE TROUBLE bietet für alle Mega-Drive, Master-System, NES u. Super NES Besitzer eigene Clubzeitung, Tips etc.! Der Club für alle Wesen! Tel.: 030/6849816/6188391, Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin.

Lösungen: Monkey Island 1+2, Indy 3+4, Elvira 1+2, Kyrandia, Darkseed, Laura Bow 2, Ultima 7, Eco Quest 1+2; je Lösung 5,– DM; Thomas Gatsche, Sudetenstr. 50, 50354 Hürth (frank. Rückumschlag) **G**

Inserentenverzeichnis

Ein Teil der Auflage enthält Beilagen des COM BTX Rechenzentrums.

Marktplatz

BNY.

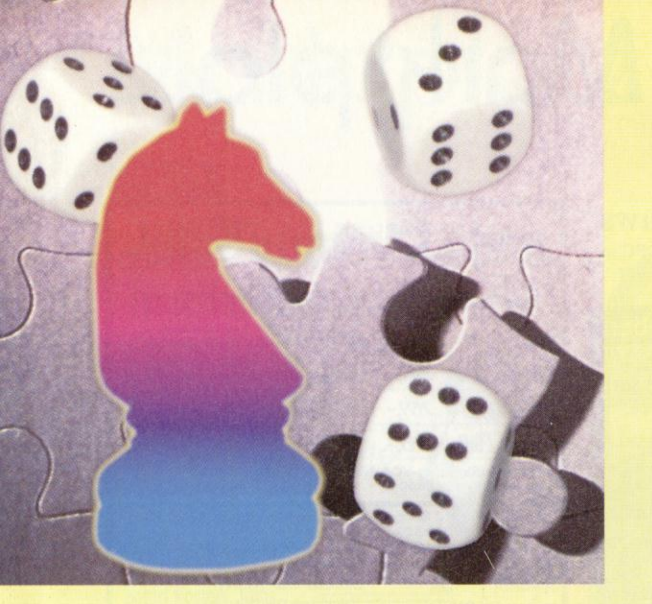
PLATZ-FÜLLER

COMPUTER-COMICS
ZWISCHEN
DEN ZEILEN

ASM/B







HAND & KOPF

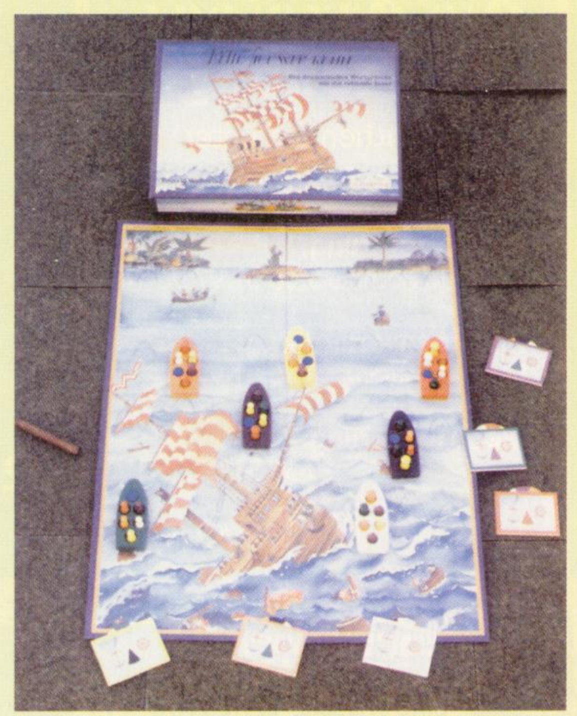
In den Spielwarenabteilungen der Kaufhäuser sind sie ebensowenig zu finden wie in vielen Fachgeschäften. Sie haben keine blaue Ecke auf ihrer Schachtel und sind auch keine amerikanischen Fast-Food-Lizenzprodukte. Gemeint sind die Spiele engagierter kleiner Brett- und Kartenspielverlage, bei denen der Autor in der Regel zugleich Produzent, Marketingmanager und Versender ist. Hier, wo Spiele aus Spaß und Begeisterung statt aus marktanalytischen Abwägungen heraus entstehen, finden sich oft die originellsten Ideen.

GROSSARTIGES

RETTE SICH WER KANN

ca. 60 DM, von **Ronald Wettering**, für: **3 – 6 Spieler ab 12 Jahren**, Hersteller: **Walter Müllers Spielewerkstatt**, Sulzberger Str. 32, 87471 Weidach.

Auch wenn es so sein könnte: "Rette sich wer kann" ist nicht etwa das neue Motto unserer Bundesregierung angesichts der neuesten Arbeitslosenzahlen, sondern ein herrlich gemeines Gesellschaftsspiel. Ein bißchen Story gefällig? Die Santa Timea, ein altersschwaches Segelschiff, hat es erwischt. Der Kahn ist abgesoffen, die Matrosen haben sich gerade noch bunt zusammengewürfelt in die Rettungsboote flüchten können. Leider sind diese genauso morsch wie das Mutterschiff, und so wird es beim Versuch, die drei in Sichtweite liegenden rettenden Inseln zu erreichen, noch einmal spannend. Die Spieler, denen zuallererst das Wohl der Matrosen der eigenen Farbe am Herzen liegt, müssen in jeder Runde gemeinsam Schicksal spielen. Sie entscheiden zunächst, welches der Rettungsboote ein Loch bekommt. Dazu stellt jeder nach kurzer Verhandlungsphase auf einer Drehscheibe verdeckt eine Farbe ein. Alle Scheiben werden aufgedeckt, und dann kann man sehen, was ein Versprechen wert ist ("Klar stell' ich auch Blau ein!..."). Die Mehrheit entscheidet. Sind in dem betroffenen Boot alle Plätze belegt, muß ein Matrose über Bord. Verhandeln, abstimmen, fertig. Ein Boot mit mehr Löchern als Matrosen (schöpfen, Jungs, schöpfen!) säuft mit Mann und Maus ab.



▲ *Rette sich wer kann: Kleine Gemeinheiten erhalten die Feindschaft*

Jetzt aber an die Ruder, ein Boot darf in Richtung Insel weiterrücken. Verhandeln, abstimmen, fertig. Erreicht ein Boot nach dreimaligem In-die-Riemen-Legen das Ziel, sind seine Insassen sicher.

Der entscheidende Trick kommt nach dem Vorwärtsziehen. Jeder Spieler muß einen Matrosen in ein anderes Rettungsboot umsteigen lassen. Das verhindert Dauerkoalitionen, da die Besatzungen vor allem gegen Ende häufig durcheinandergemischt werden.

Eine Runde nach der anderen läuft in den drei Phasen Loch-ins-Boot, Vorwärtsziehen und Umsteigen ab, bis alle Matrosen gerettet oder abgesoffen sind. Die höchste Punktzahl an geretteten Matrosen entscheidet über Sieg und Niederlage der Spieler.

Es ergibt sich ein äußerst hinterhältiges und spannendes Spiel. Eben noch zusammen mit Rot und Blau einen weißen Matrosen über Bord gehievt, muß ich genau diesen Weißen jetzt überzeugen, daß ich für ihn der ideale Abstimmungspartner bin. Noch nie ist mir der berühmte Spruch von Kaa, der Pythonschlange aus Disneys Dschungelbuch, so oft ins Ohr gesäuselt worden: "Vertraue mir!". Genau hier liegt aber auch das Problem des Spiels. Nicht jeder kann damit umgehen, so gnadenlos behandelt zu werden ("Oh, jetzt geht schon wieder ein Grüner schwimmen!"). Mit einem etwas weniger geschmacklosen Thema wäre für mich die Entscheidung gefallen: eines der besten Spiele der letzten Jahre!

WAS STICHT?

ca. 20 DM, von: **Karl-Heinz Schmiel**, für: **3 – 4 Spieler ab 12 Jahren**, Hersteller: **Moskito-Spiele Schmiel**, Donnersberger Str. 55, 80634 München.

Wer gerne Skat oder Doppelkopf spielt, vielleicht auch einfach ein Freund von Kartenspielen ist, der wird von **"Was sticht?"** begeistert sein. Eigenartig mutet schon der Be-



◀ *Was sticht: wenn mal plötzlich vier Mann zum Skat erschienen sind*

ginn an. Die 36 Karten (vier Farben, Werte von 1 – 9) werden in Viererreihen offen ausgelegt. Beginnend mit dem Startspieler darf sich jeder nacheinander eine Karte aus der ersten Reihe nehmen. Der Startspieler wechselt, und die zweite Reihe wird vergeben, danach die dritte usw., bis jeder neun Karten auf der Hand hält. Die Kartenverteilung wäre nun also im Prinzip bekannt – wenn, ja, wenn man sich alles hätte merken können. Was man noch nicht weiß: Welche Farbe ist denn nun Trumpf, und welcher Kartenwert zählt für diese Runde als höchster Trumpf über der Trumpffarbe (wie die Buben beim Skat)? Diese Information bekommt nur ein Spieler, der den anderen beim Kartenaufnehmen dezente Hinweise gibt: Nachdem eine Reihe aufgenommen ist, gibt er nämlich bekannt, welcher Spieler diesen Stich machen würde, wenn die Karten in der aufgenommenen Reihenfolge gespielt würden. So wird Reihe um Reihe das Bild klarer, und man kann gezielter Karten aufnehmen.

VON DEN KLEINEN

Nach der Aufnahmephase zeigt der "wissende" Spieler noch einmal, was nun wirklich Trumpf ist, um die letzten Zweifel zu beseitigen. Jetzt beginnt das eigentliche Spiel, das man im Prinzip kennt: ausspielen, bedienen, stechen und abwerfen wie beim Skat. Aber auch was das Spielziel angeht, hat Karl-Heinz Schmiel es nicht beim simplen Die-meisten-Stiche-machen bewenden lassen. Jeder Spieler hat zu Beginn des Spiels fünf Aufgabenplättchen genommen, die vom "Nullspiel" (keinen Stich machen) bis zu "Genau vier Stiche kriegen" reichen können. Jeder wählt eine Aufgabe aus, die er mit seinem Blatt zu erreichen hofft. Bei Gelingen darf das Plättchen weggelegt werden. Wer zuerst alle Plättchen abgelegt hat, ist Sieger. Nur der "wissende" Spieler spielt ohne Auftrag und versucht, den anderen ihre Sache zu vermiesen. Ist er dabei erfolgreich und kann die eben vermieste Aufgabe sogar selbst erfüllen, darf er ein beliebiges Plättchen weglegen. So ist immer für Konkurrenz gesorgt. Nach der Runde werden die Karten neu ausgelegt, ein neuer Spieler zieht die Information über Trumpffarbe und -zahl, die nächste Runde beginnt.

Mit seinen verschiedenen Phasen, der anfangs geheimen Trumpffarbe und den eigentlich offenen Informationen bietet "Was sticht?" unerschöpflichen Spielspaß und läßt die traditionellen Klassiker schnell alt aussehen. Für mich das Kartenspiel des Jahres.

ZANKAPFEL

ca. 50 DM, von: **Ralf zur Linde**, für: **3 – 6 Spieler ab 8 Jahren**, Hersteller: **VSK-Verlag**, Friedrichstr. 10, 61231 Bad Nauheim.



▲ *Zankapfel: Wem gehört das Chausseeobst denn nun?*

Ralf zur Linde hat wohl die dörflichen Streuobstwiesen mit klassischem Äppelklau im Blick, wenn er feststellt, daß die Ernte zwischen Nachbarn oft zum **Zankapfel** wird. Jeder Spieler will die besten Äpfel nach Hause bringen. Dazu hält man einen Vorrat an Apfelkarten in vier Farben auf der Hand. Je nach Standort der Bürgermeisterfigur auf dem schachbrettartigen Spielplan sind diese Karten zwischen 2 und 7 Punkte wert. In jeder Runde muß aufs neue entschieden werden, ob der eigene Vorrat an Apfelkarten vom offenliegenden Stapel ergänzt werden soll (das kostet Punkte). Wer lieber Punkte sammeln möchte, spielt verdeckt eine Apfelkarte aus. Zoff gibt es jetzt, wenn eine Farbe mehrfach gelegt wurde. Wer also die Farbe mit dem momentan höchsten Punktwert spielt, läuft Gefahr, sich mit Nachbarn zanken zu müssen. Das ist immer teuer, aber wer will nur deshalb weniger punkteträchtige Farben ausspielen und damit dem anderen von vornherein das Feld überlassen?

Nach jeder Runde kommt der Bürgermeister auf seinem Zug durch die Gemeinde ein Stückchen weiter. Die Bürgermeisterfigur wird also versetzt. Das bedeutet neue Punktwerte für die vier Apfelfarben. Wer also rechtzeitig gesammelt hat, liegt zwar apfelmäßig weit hinten, besitzt aber alle Möglichkeiten, passend zu ernten. Immer steht man vor dem Dilemma, alles machen zu wollen, ohne allzuviel zu bezahlen – und den Gegnern allzuleicht Punkte zu überlassen. Das Risiko will abgewogen sein – und so etwas gibt jedem Spiel zusätzliche Würze.

Das Spiel lebt vom häufigen Zanken. Erst mit fünf oder sechs Spielern kommt es daher richtig in Fahrt, wird dann aber auch zu einem Spitzenvergnügen. Am meisten Spaß macht es, wenn man ein paar temperamentvolle Leute als Spielrunde zusammenbekommt, die das knuffig-augenzwinkernde Gegeneinander dieses Spiels zu schätzen wissen.

Martin Wehnert/sz

IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Peter Schmitz (sz, verantw.)

Stellv. Chefredakteurin
Vera Brinkmann (vb)

Redaktion
Jürgen Borngießer (jb), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Autoren dieser Ausgabe
Andrea Dreisbach, Arndt Grass, Marco Gremmel, Roland Heibert, Antje Hink (ah), Andreas Lober (al), Michael Suck (msu), Boris Theodoroff, Carsten Trapp, Martin Wehnert

Redaktionsassistenz
Anja Frieß (af)

Chef vom Dienst
Stefan Martin Asef (sma)

Titel
"The Journeyman Project", Gametek, England

Comics
Matthias Neumann, Heinrich Stiller

Korrespondenz USA
Markus Krichel (mk)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenadministration
Anja Seiler, Tel.: (0 56 51) 97 96 15

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Gerlinde Rachow (Leitung), Tel.: (0 56 51) 97 96 14
Anja Seiler, Tel.: (0 56 51) 97 96 15

Anzeigendisposition
Sibylle Schwanz, Tel.: (0 56 51) 97 96 16
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8 ab 1. Januar 1994

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone: GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

Grafikdesign + Satz (DTP):
Regina Sieberheyn, Dirk Anhof, Lars Völke, Silvia Führer

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, 34123 Kassel

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 34010 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Paul Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben),
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben),
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60),
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 97 96 19

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG,
Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen: Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/97 96-0,
Telefax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Redaktionen/Marketing: Hessenring 32, D-37 269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/9 29-0,
Telefax: 0 56 51/9 29-141
BTX: 0 56 51 9 29
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h – 19 h):
(0 56 51) 9 29 - 260 oder (0 56 51) 9 29 - 261

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.



☆ ☆ GEWINNER ☆ ☆

32 Bit (Commodore, ASM 1/94)
Lösungen: a) MPEG-Modul
b) Amiga 1200
c) Oscar u. Diggers



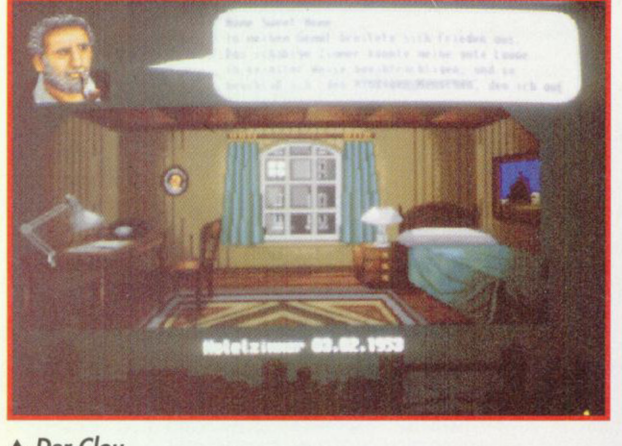
Das CD32 geht an:
Erwin Weigert, 92287 Schmidmühlen
Wir gratulieren!

BYE & BUY

◄ THE NEXT ...

... in der 4.94

Eins, zwei, drei ...


▲ Der Clou

Schon wieder einmal ist das Heft zu Ende, und Ihr werdet sicher recht ➊ame Tage erleben, bis wir wieder da sind. Kein Grund zu ver➋feln, denn Vorfreude ist bekanntlich die schönste Freude. STAR TREK – JUDGEMENT RITES von INTERPLAY entführt Euch in ferne Welten, STRATAGEM von IMPRESSIONS läßt Eure ➌sten Absichten in Sachen Wie-baue-ich-mir-ein-gutes-Heer deutlich werden. IMAGITEC DESIGN kommt mit DAEMONSGATE daher, während bei den WINTER OLYMPICS von U.S.GOLD ein ganz anderes Feuer lodert. "➍ your eyes only" lüften wir das Geheimnis um den CLOU, das neueste Projekt von NEO aus Österreich. ➎ und mehr große Sachen warten darauf, installiert zu werden: Den PLANER, eine Wirtschaftssimulation von GREENWOOD ENTERTAINMENT, werden wir ausführlich vorstellen. ARNIE 2 von ZEPPELIN, CAMPAIGN II von EMPIRE und BATTLE ISLE 2 von BLUE BYTE kommen ebenfalls zu ihrem Recht.


▲ Winter Olympics

▲ Battle Isle 2

Ach ja, ein bißchen ➏ darf ja nicht fehlen: PENTHOUSE HOT NUMBERS DE LUXE von MAGIC BYTES wird uns mindestens ➐ Zeilen wert sein. ➑ung, jetzt kommt's: Ein großer Schwung von PC-CD-ROMs kam dieser Tage in die Redaktion – wir berichten selbstverfreilich auch hierüber. Und wenn alles klappt, wird auch CHRISTOPH KOLUMBUS von Software 2000 an Mole ➒ einlaufen. Zusammen mit allen Rubriken ergibt das einen guten Grund, sich schon jetzt auf die 4/94 zu freuen – und wann erscheint die? Am 7.3., und 7+3 ergibt ➓ – und das ist Giengers Traumnote. Was wollen wir mehr?

Bis neulich!


▲ Freut euch, ihr Trucker!



Wer ist wo?

00000

COMP AS, Wordgasse 4, 06484 Quedlinburg
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gohliser Str. 21, 01159 Dresden
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1,02977 Hoyerswerda

10000

COMPUTERSOFTWARE SCHNEIDER, Reichsstr. 50, 14052 Berlin, Tel.: 030/3043156
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 18439 Stralsund
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 10965 Berlin, Tel.: (030) 7861096
POWERSOFT, Schwedenstr. 18c, 13357 Berlin, Tel.: (030) 4922056

20000

BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 22525 Hamburg, Tel.: (040) 5401217
COSI, Postfach 1123, 23831 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 22089 Hamburg, Tel.: (040) 2505759
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 23845 Oering, Tel.: (04535) 2222
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 20095 Hamburg, Tel.: (040) 339926
INTERSOFT GMBH, Groß-Liederner-Str. 27, 29525 Uelzen, Tel.: (0581) 5006
MALIBU PLATTENVERSAND, Basedowstr. 2, 20537 Hamburg, Rainer Kock, Tel.: (040) 253344, Fax: (040) 253531
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49–53, 22085 Hamburg, Tel.: (040) 229 38-0 *(Infoservice: (040) 2 27 09 61)*
SOFTWARE 2000, Max-Planck-Str. 9, 23701 Eutin, Tel.: (04521) 80040, Fax: (04521) 800488, *(Hotline: (04521) 80 04 44)*

30000

ASCON, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 34236 Vellmar, Tel.: (0561)880111
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057
BRAINIAX TEACHWARE GmbH & Co. KG, Postfach 243, 35502 Butzbach, Tel.: (06033) 74074
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081
DIE CASSETTE, Markt 13, 32423 Minden, Tel.: (0571) 21648
SOFTDREAMS GMBH, Postfach 103242, 34032 Kassel, Tel.: (0561) 285461, Fax: (0561) 285553
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 33790 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989
ELECTRONIC ARTS DEUTSCHLAND, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 24307
SELLING POINTS, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 29843
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 33790 Emmerich, Tel.: (02822) 45589
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241)1828
SOFTSALE, Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, Tel.: (05121) 910-416, -417, Fax: (05021) 910-403, -404
THALION SOFTWARE GMBH, Königstr. 16, 33330 Gütersloh, Fax: (05241) 24939
THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND, Ludwig-Mond-Str. 52, 34121 Kassel, Tel.: (0561) 24453, Fax: (0561) 285097
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Tel.: (05224) 2375
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 33397 Rietberg, Tel.: (05241) 24939

40000

BACHLER, Blücherstr. 24, 46397 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 45473 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
CALL & PLAY, Papenweg 15, 46487 Wesel, Tel.: (0281) 31641, Fax: (0281) 31642
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 42863 Remscheid, Tel.: (02191) 385424
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 42657 Solingen, Tel.: (0212) 870128
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 41836 Hückelhoven, Tel.: (02435) 2086
DYNATEX, Brückstr. 42–44, 44135 Dortmund, Tel.: (0231) 556140
KAROSOFT, Postfach 404, 40704 Hilden, Tel.: 02103/42088, 42022
LHS, Postfach 1422, 41061 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 9274-0
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 45661 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 41065 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 490555
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128–132, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 607-0
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 6602-0
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 47612 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184
SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 6602-0
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 40477 Düsseldorf, Tel.: (0211) 494862
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 45127 Essen, Tel.: (0201) 238256
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 44793 Bochum, Tel.: (0234) 680494

50000

ACCOLADE DEUTSCHLAND, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 3926
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 50189 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8–10, 50667 Köln, Tel.: (0221) 92571411
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 59439 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647
JOYSOFT, Gottesweg 157, 50939 Köln, Tel.: (0221) 425566
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 52070 Aachen, Tel.: (0241) 152051
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 69-0
MEDIENCENTER ISERLOHN, Werminger Str. 45, 58636 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599

60000

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 65479 Raunheim, Tel.: (06196) 8010
BOMICO, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Tel.: (06107) 930-100
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 67549 Worms, Tel.: (06241) 593763
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 60437 Frankfurt/M., Tel.: (069) 950812-0
LAGUNA VIDEOSPIELE, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, (06107) 76060
MN-HOBBYSOFT, Amtsgasse 3, 69649 Weinheim, Tel.: (06201) 181201
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 63762 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 64625 Bensheim, Tel.: (06251) 65711
SONY Electronic Publishing, Goethestr. 20, 60313 Frankfurt, Tel.: (069) 29900455
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 64331 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114

70000

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Sigmaringer Str. 84, 72458 Albstadt, Tel.: (07431) 54305
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 76137 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 70469 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 70469 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736

80000

COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 80339 München, Tel.: (089) 5022463
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 80799 München, Tel.: (089) 284964
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 81669 München, Tel.: (089) 4489389
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 87600 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609593
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 85521 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 80803 München, Tel.: (089) 344388
MICROPROSE, St.-Jakob-Str. 18, 82319 Starnberg, Tel.: (08157) 4466
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609380
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 81549 München, Tel.: (089) 6908687
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 82181 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011
zHO Versand GBR, Rotkreuzstr. 5, 85354 Freising, Tel.: (08161) 68132

90000

GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 94133 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599, 8639
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 90469 Nürnberg, Tel.: (0911) 48871
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 90459 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474
SPIELRAUM GbR, Haid 6, 94428 Eichendorf, Tel.: (09937) 1443, Fax (09937) 1442, 24 h: (09937) 1445
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: (0931) 571601
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 90255 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 99713 Straussberg

England

England
Gametek (UK) Ltd, 5 Bath Road, Slough, Bergshire, SL1 3UA ENGLAND

Österreich

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210

Schweiz

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332


JETZT SOFORT BESTELLEN!
SAMSON PC-GAME
COMPUTER ADVENTURE & ACTION PUR
DIE GOLDENE MÄHNE DES SAMSON
Selected Tobacco
SAMSON
HALFZWARE SHAG